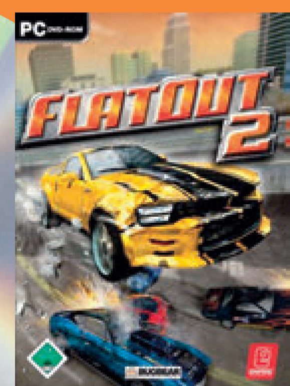


MIT VOLLVERSION AUF DVD



FLATOUT 2

Need for Speed für Kerle: Rabiate Offroad-Raserei!

VIDEOS Splinter Cell: Conviction
Anno 1404: Venedig • Drakensang 2

MODS & MAPS Torchlight • Risen
Need for Speed: Shift • Half-Life 2

SPECIAL AUF 10 SEITEN!

MODERN WARFARE 2

Tipps für Profis: So schaffen Sie den Veteran-Modus!

ROLLENSPIEL-HOFFNUNG

TWO WORLDS 2

Die Kämpfe, die Magie, die Quests und die Technik: Der große Konkurrent von Risen im Detail-Check!

EXKLUSIV ENTHÜLLT

DEAD SPACE 2

Noch spannender, noch härter: So geht der famose Horror-Hit weiter!

USK ab 16 freigegeben

01/10 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

EXKLUSIV ANGESPIELT

ANNO 1404: VENEDIG

Mehrspieler-Modi, Spionage-Tricks und ein verbessertes Militär-System: Das geniale Add-on zum Aufbau-Hit!

DER SCHWARZE ALLESKÖNNER!

Power für anspruchsvolle Games mit perfekter Preisleistung:
Dieses Multimedia Notebook **in edlem Pantherschwarz mit grauen Stromlinien** besticht durch sein 40,64 cm Hochhelligkeits-Display im 16:9 Format. Dank des großzügigen Displays behalten Sie stets den Überblick und Multimediainhalte sowie Games lassen sich optimal darstellen. Der zusätzlich integrierte 10er Nummern-Block ermöglicht eine einfache und komfortable Zahleneingabe und per Schnellstartleiste steuern Sie Ihre Multimediaanwendungen einfach auf Knopfdruck.

- **Blu-ray Brenner, DVD+-RW Super Kombi Laufwerk**
- **Intel® Centrino® 2 Prozessortechnologie mit Intel® Core™2 Duo Prozessor T6500** (2,10 GHz; 2 MB L2 Cache; 800 MHz FSB)
- **Schnelle NVIDIA® GeForce® GT 230M Grafikkarte mit 1 GB DDR3 VRAM**

Blu-ray BRENNER

40,64 cm
16" 16:9 HD TFT-Display







HDMI

TOSHIBA Satellite A500-EU1

- 40,64 cm (16") 16:9 TrueBrite HD TFT-Display (1.366 x 768p) • 4 GB RAM Arbeitsspeicher DDR3 (1066 MHz) • 320 GB Festplatte • Blu-ray RW Rewriteable/DVD+-RW Supermulti Kombi Laufwerk
- 4-in-1 Kartenleser • HD-Webcam • Multi-Touch Touchpad • Tastatur mit separatem Nummernblock
- Li-Ionen Akku • LAN, WLAN b/g/N • e-SATA Anschluss • 4x USB 2.0 • IEEE 1394 Firewire
- HDMI Ausgang • Microsoft Windows 7 Premium (Dual 32 Bit/64 Bit)
- inklusive EURONICS Multimediasuite • 2 Jahre Garantie durch den Hersteller

699,–



best of electronics!

Die EURONICS Verbundgruppe besteht seit 1969. HAPPY 40 TO YOU!

Weitere Informationen erhalten Sie unter:
www.euronics.de/info/alleskoenner

Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise.

EDITORIAL


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Wissen, was 2010 gespielt wird

MONTAG | 30. November 2009
Die Vollversion des **Risen**-Vorgängers **Gothic 3** (PC Games 13/09) schlägt wie eine Bombe ein: Tausende lassen sich von der typischen Piranha-Bytes-Atmosphäre anstecken. Falls Sie an einer Quest verzweifeln: Auf pcgames.de haben wir eine umfangreiche Komplettlösung für Sie vorbereitet – auch zu vielen weiteren aktuellen Krachern wie **Dragon Age**, **Fußball Manager 10**, **Risen** und **Runes of Magic** finden Sie dort rund um die Uhr Tipps, Tricks, Karten, Einsteiger-FAQs und Cheats.

DIENSTAG | 1. Dezember 2009
Vielen Dank an alle Leser, die uns Feedback zum brandneuen Einkaufsführer (Seite 106) schicken. Für die Aufnahme in diese Liste und den Editors' Choice Award gibt es hohe Hürden: Hier entscheidet die Redaktionsmehrheit. Diesmal hat es nur ein einziger Titel geschafft – für die kommende Ausgabe gelten **Mass Effect 2** und **Drakensang: Am Fluss der Zeit** als heiße Anwärter.

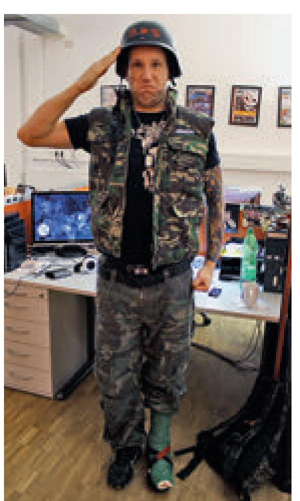
MITTWOCH | 2. Dezember 2009
Wann hat man schon mal die Chance, ein heiß begehrtes Spiel viele Monate vor dem Verkaufsstart zu testen – direkt im Entwicklerstudio? Die Teilnehmer der PC Games Sneak Peek zu **Drakensang: Am Fluss der Zeit** haben heute die Gelegenheit, direkt bei Radon Labs in die Welt von Aventurien einzutauchen. Welche Eindrücke unsere Leser aus Berlin mitgenommen haben, lesen Sie auf Seite 52.

MITTWOCH | 9. Dezember 2009
Der große Abräumer bei der Verleihung des Deutschen Entwicklerpreises ist **Anno 1404**: Bei sieben Nominierungen muss das Team des Mainzer Studios Related Designs gleich vier Mal auf die Bühne und räumt unter anderem den Preis für das beste deutsche Spiel 2009 ab. Viele der 200.000 Käufer des Aufbauspiels können es kaum abwarten, bis das erste Add-on erscheint. Wir dürfen **Venedig** (so der Untertitel) schon heute anspielen und verraten Ihnen die Neuerungen in der Vorschau auf Seite 38.

FREITAG | 11. Dezember 2009
Was spielen Redakteure eigentlich, wenn sie mal ein halbes Stündchen Luft haben? Zum Beispiel **Flatout 2**: Der Spaßraser gehört nach wie vor zu unseren absoluten Favoriten. Warum? Probieren Sie's aus: Die Vollversion liefern wir auf der aktuellen Heft-DVD mit.

Einen gelungenen Start ins neue Jahr und viel Spaß mit der druckfrischen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Und da soll noch jemand sagen, wir würden uns kein Bein für Sie ausreißen: PlayStation-3-Experte Toni Opl spielt und schreibt vorrangig für play³, unterstützt aber auch das PC-Games-Team. Ganz Spiele-Profi, hat er sich beim Sport keine Arm-, sondern eine Fußverletzung zugezogen – das weltbeste Argument, um gemütlich vom heimischen Sofa aus Prestige-Erfahrungen mit **Call of Duty: Modern Warfare 2** zu sammeln. Herausgekommen sind ein umfangreicher Mehrspielertest sowie hilfreiche Tipps zum Veteran-Modus (S. 96).

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Sonderheft „Runes of Magic"
Die vierte Ausgabe des offiziellen Magazins zum Online-Rollenspiel-Überflieger **Runes of Magic** enthält nicht nur einen Gutschein-Code, sondern auch die Vollversion auf DVD zum Sofortloslegen sowie ein großes Poster zum Herausnehmen. Wir liefern Ihnen das Heft gerne nach Hause: shop.pcgames.de.



PC Games Sonderheft „Aion"
In unserer Tipps&Tricks-Serie widmen wir dem MMORPG-Hit **Aion** ein eigenes Sonderheft. Auf 100 Seiten gibt's Klassen- und Instanzguides satt. Extras: ein Riesen-Weltposter und ein exklusiver Code für ein Ingame-Item-Paket. Jetzt im Handel – oder bestellen unter shop.pcgames.de.

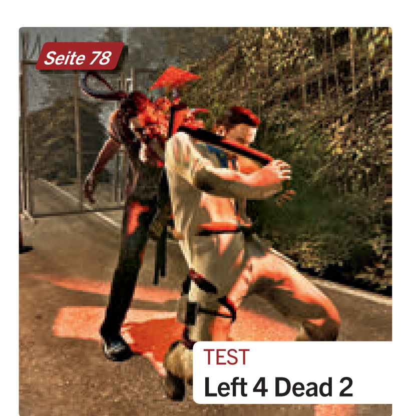
INHALT 01/10

VORSCHAU

Two Worlds 2

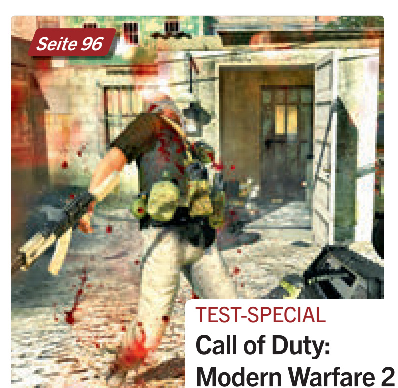


Open-World-Rollenspiele wie **Risen** oder **Oblivion** sind Mammutprojekte. Doch neben **Two Worlds 2** sehen diese Spiele wie Zwerge aus, betrachtet man die Fülle der Features, die Entwickler Reality Pump in seinen ambitionierten Titel steckt. Wie sich das Ganze anfühlt, durften wir bei einer Präsentation erleben.



TEST
Left 4 Dead 2

Valves runderneuerte Zombiehatz rockt gewaltig die Hütte. Ob der Shooter tatsächlich besser ist, als sein Vorgänger, verrät unser Test.



TEST-SPECIAL
Call of Duty: Modern Warfare 2

Nach vielen Gefechten steht unsere Mehrspielerwertung fest. Zusätzlich verraten wir Ihnen, wie Sie den Veteran-Modus perfekt spielen.

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 9

VORSCHAU ab Seite 29

TEST ab Seite 76

HARDWARE ab Seite 111

SPECIAL ab Seite 122

SERVICE ab Seite 132

Spitzengeschenk!

Jetzt PC Games abonnieren und eine tolle Prämie abgreifen!

Nobilé 4-Port-Hub (Prämien-Nr.: 1094429)

Der Nobilé 4-Port-Hub wirkt dank seiner schwarzen Spiegeloberfläche überaus elegant. Seine vier Schnittstellen arbeiten nach dem USB-2.0-Standard und sind somit Highspeed-kompatibel. Die Installation erfolgt dank Plug and Play treiberlos. Er benötigt kein zusätzliches Netzteil und sein USB-Kabel lässt sich bequem direkt am Hub befestigen. Dies sowie seine Größe von 10 x 2 cm machen den Nobilé-Hub ideal für den Transport in der Notebook-Tasche.

Lieferbar solange Vorrat reicht.

abo.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

❐ Ja, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD. 689484
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.)

❐ Ja, ich möchte das PC-Games-Ab-18-Abo mit DVD. 689485
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.)

❐ Ja, ich möchte das PC-Games-Extended-Abo mit DVD. 689486
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte schicken Sie die Rechnung an folgende Adresse:
(bitte nur angeben, wenn die Rechnungsanschrift von der Lieferanschrift abweicht)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

Nobilé 4-Port-Hub
(Prämien-Nr. 1094429)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❐ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und Ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

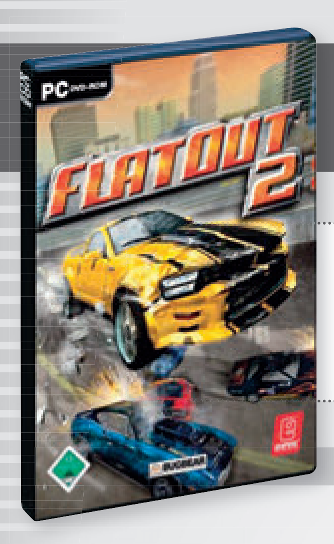
Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.





Von: Alexander Bohnsack

Im DVD-Highlight des Monats brennt diesmal der Asphalt. Geben Sie Gas und zeigen Sie der Konkurrenz den Auspuff.

Als Vollversion auf DVD: **Flatout 2**

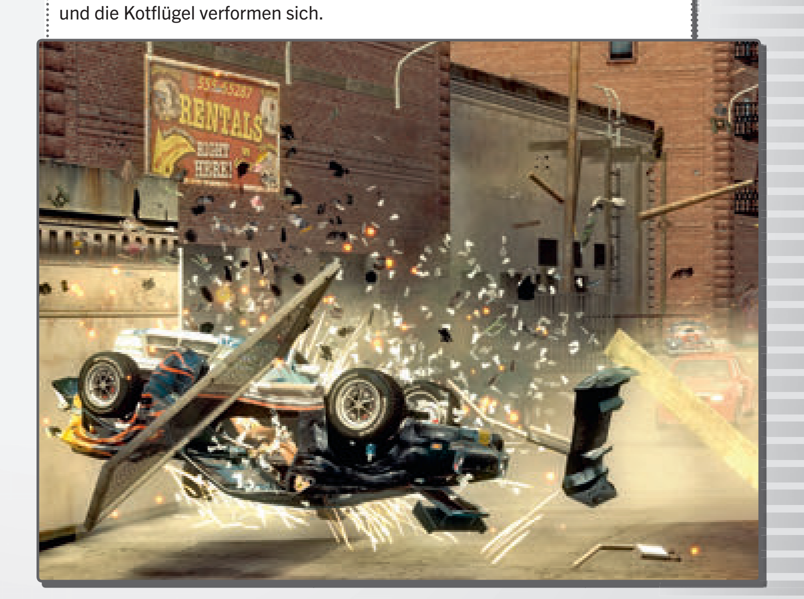
Systemvoraussetzungen: • Windows XP/Vista • Pentium 4, 2 GHz • 256 MB RAM • Direct-X-9-Grafikkarte • 3,5 GB Festplattenspeicher

Ich geb' Gas, ich will Spaß
In **Flatout 2** dreht sich alles um brachiale Renn-Action – ganz gleich ob in den Rennen gegen die Uhr, in Duellen gegen andere Fahrer inklusive spektakulärer Rempeleien oder im Karriere-Modus. **Flatout 2** ist beileibe keine realitätsnahe Simulation, sondern ein waschechter Fun-Racer. Wer keine Lust auf die Jagd nach Bestzeiten hat, versucht, die Kontrahenten möglichst effektvoll von der Straße zu schubsen oder deren Wagen zu Altmetall zu verarbeiten. Der rockige Soundtrack trägt zur adrenalinfördernden Rennatmosphäre bei.



Lernen Sie das spaßige Dutzend kennen
Neben den klassischen Rennen sorgt **Flatout 2** mit 12 weiteren Spielmodi für abgedrehten Rennspiel-Spaß. Als Teilnehmer eines Destruction Derbys rempeln Sie so lange die anderen Wettbewerber aus der Bahn, bis entweder Sie oder die Gegner nur noch auf einem Schrotthaufen statt in einem Auto sitzen. Wer übrig bleibt, hat gewonnen. Oder Sie steuern Ihren Wagen mit Höchstgeschwindigkeit gegen ein Hindernis und versuchen, mit dem Crashtest-Dummy, der durch den Aufprall aus dem Auto geschleudert wird, zehn Bowlingkegel abzuräumen.

Beulen und Dellen gehören in Flatout 2 zum guten Ton
Rempelt man Konkurrenten an oder streift Leitplanken und andere Hindernisse, wirkt sich das auf das Fahrverhalten des eigenen Rennwagens aus. So lässt je nach Größe des Schadens die Motorleistung nach oder die Steuerung reagiert nicht mehr so präzise auf den Lenkradeinschlag. Auch für die Karosserie haben Unfälle Folgen: Es fliegen die Motorhauben, die Scheiben splittern und die Kotflügel verformen sich.





Auf 60 Strecken geht mit 34 Autos ordentlich die Post ab
Auf den Strecken kämpfen Sie entweder um die besten Rundenzeiten oder Platzierungen, um den Sieg oder einfach nur darum, nicht von den Gegnern von der Straße gedrängt zu werden. Neben klassischen Rundkursen wartet **Flatout 2** mit unbefestigten Strecken abseits regulärer Straßen sowie mit künstlichen Beton-Parcours inklusive Steilkurven und kleinen Sprungschanzen auf. Zwar dreht in **Flatout 2** kein einziges Fahrzeug einer bekannten Automarke seine Runden, doch das macht nichts: Die meisten der 34 Fahrzeuge sehen den Boliden von Porsche, BMW, Chevrolet, Ford oder Ferrari zum Verwechseln ähnlich.

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2009

So sehen Sieger aus: Anno 1404 räumt ab

Mit zugekniffenen Augen sieht die Trophäe ein bisschen so aus wie der FIFA-Fußball-WM-Pokal – und für deutsche Studios hat der Deutsche Entwicklerpreis mutmaßlich dieselbe Bedeutung: Am Abend des 9. Dezember wurden in der Essener Lichtburg die besten Spiele aus deutschen Landen gewürdigt; zu den Laudatoren gehörte unter anderem **Age of Empires**-Schöpfer Bruce Shelley. Emotionaler Höhepunkt: Die Aufnahme des im November verstorbenen Spellbound-Gründers Armin Gessert (**Giana Sisters**, **Airline Tycoon**, **Desperados**) in die Hall of Fame. Piranha-Bytes-Komponist Kai Rosenkranz (**Gothic**, **Risen**) interpretierte zusammen mit einem Cello-Duo die eingängigen Melodien aus Gesserts Spielen. ❑

Info: www.deutscher-entwicklerpreis.de

DAEDALIC ENTERTAINMENT | Die Hamburger Adventure-Profis (**The Whispered World**) wurden als bestes deutsches Studio des Jahres ausgezeichnet.

RELATED DESIGNS | Das Team darf sich über einen ganzen Korb von Trophäen für **Anno 1404** freuen, darunter „Bestes deutsches Spiel".

FACHPREIS-AWARDS

Eine „Academy" bestimmt – ähnlich wie bei den Oscars – über die Fachpreis-Awards. Related Designs und Daedalic sind die Abräumer des Abends.

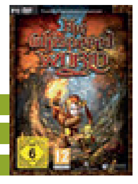
Anno 1404
Related Designs

- Bestes deutsches Spiel
- Bester Sound
- Bestes Gamedesign
- Beste Grafik



The Whispered World
Daedalic Entertainment

- Bestes deutsches Studio
- Bestes Jugendspiel
- Beste Story



PUBLIKUMS-PREISE

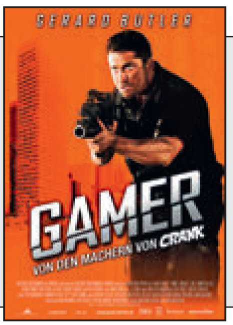
Anders als die Fachpreis-Awards wurden diese Gewinner online von Spielern gewählt.

Bestes deutsches Adventure:	Bestes deutsches Rollenspiel:	Bestes deutsches Strategiespiel:	Bestes deutsches Sportspiel:	Bestes deutsches Casual Game:	Bestes deutsches Actionspiel:
Black Mirror 2	Risen	Anno 1404	Fußball Manager 10	Shakes & Fidget - The Game	Venetica
(Cranberry Productions)	(Piranha Bytes)	(Related Designs)	(Bright Future)	(Playa Games)	(Deck 13 Interactive)

Petra meint: „Ehre, wem Ehre gebührt, Anno hat's verdient."

Es ist ein bisschen wie beim Bambi oder beim Deutschen Comedy-Preis: Wer eine Laudatio hält, bekommt mit großer Wahrscheinlichkeit – Überraschung! – auch selbst einen Preis. Die vielen Trophäen für **Anno 1404** sind hochverdient: Das Spiel ist auf Hochglanz poliert und ein deutlicher Fortschritt gegenüber **Anno 1701** – ein ganz heißer Favorit für den amtlichen Deutschen Computerspielpreis, der Ende April in Berlin verliehen wird. Glückwunsch auch an Daedalic, die mit großer Leidenschaft wunderschöne Adventures produzieren. Ein versöhnlicher Abschluss für Deutschlands Studiolandschaft, die 2009 unter anderem das Aus von Ascaron (**Sacred**-Serie) verkraften musste.

GEWINNSPIEL



Kable (Gerard Butler, **300**) kämpft in **Gamer** in einem perfiden Online-Spiel namens Slayers um Leben und Tod, um seine Frau und Tochter zu retten. Ein Action-Fest der Extraklasse.

Mehr Infos zum Film unter www.gamer-derfilm.de

Zum Kinostart von **Gamer** am 7. Januar 2010 verlosen wir einen Samsung-LCD-Monitor mitsamt NVIDIA-3D-Vision-Kit sowie drei Fan-Pakete zum Film, bestehend aus Soundtrack und USB-Stick.

Wer spielt die Hauptrolle im Action-Film Gamer?

A | Gerard Butler
B | Louis de Funès



3x Gamer-USB-Stick und -Soundtrack

1x Gewinnen Sie den Samsung-SyncMaster-2233RZ-120Hz-LCD-Bildschirm inklusive eines NVIDIA®-3D-Vision™-Kits.

Mehr Infos zu beiden Produkten finden Sie unter www.samsung.de/3DMonitor oder unter www.nvidia.de/3dvision.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Promotionhaus e. K. und Universum Film GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 26. Januar 2010**

HORN DES MONATS* STEFAN WEISS



Wohl ganz in blumige Gedanken an seinen Lieblingskollegen Wolfgang Fischer versunken, formulierte Stefan Weiß im Meisterwerke-Artikel die Kastenüberschrift „Die Akte Fischer". Dass **Splinter Cell**-Protagonist Sam Fisher ohne „c" geschrieben wird, merkten wir zum Glück noch früh genug. Der feine Herr Weiß hat jetzt genug Zeit, den Unterschied zu merken, während er dem großen Fischer stundenlang die üppige Lockenpracht blondiert.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

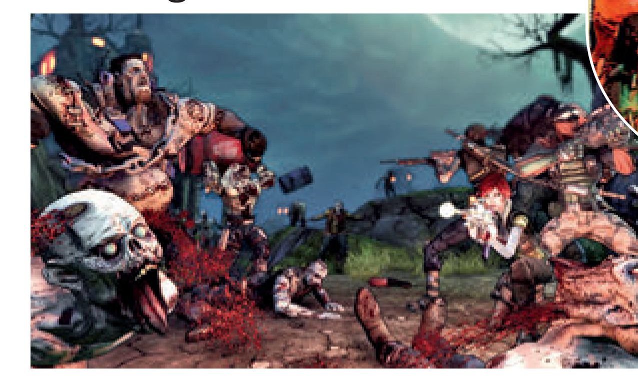
PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Test in 13/09	Wertung: 92
2	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Test in 12/09	Wertung: 91
3	World of Warcraft	Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
4	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
5	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
6	Left 4 Dead 2	Electronic Arts	Test in 01/10	Wertung: 90
7	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
8	Runes of Magic	Frogster	Test in 06/09	Wertung: 80
9	Risen	Deep Silver	Test in 11/09	Wertung: 86
10	FIFA 10	Electronic Arts	Test in 11/09	Wertung: 64

BORDERLANDS: DIE ZOMBIE-INSEL DES DR. NED

Was taugt der erste DLC?



▲ **NACHSCHUB** | Endlich kriegen **Borderlands**-Jünger mal ein paar frische Gegner vor die Flinte – auch wenn viele davon nicht besonders frisch aussehen.

◀ **FINSTERE AUSSICHTEN** | Das neue Gebiet ist überwiegend düster und sogar ein klein wenig gruselig.

Wer sich für rund acht Euro das neue **Borderlands**-Add-on **Die Zombie-Insel des Dr. Ned** (der rein gar nichts mit Dr. Zed aus dem Hauptspiel zu tun hat) holt, findet nach dem Spielstart das neue Gebiet Jakobs Cove in seiner Schnellreiseliste. Dort warten nicht nur hordenweise blutrünstige Untote, sondern auch eine rund eineinhalbstündige Quest, allerlei Horror-Film-Klischees, viele kleine Gags und eine (im Vergleich zu **Borderlands**) gut erzählte Geschichte um verrückte Ärzte, schizophrene Roboter und merkwürdige Ereignisse. An der Spielmechanik oder den Gegenständen ändert der Zusatzinhalt, der seit 9. Dezember für alle Steam-nutzer zum Kauf bereitsteht, jedoch leider nichts. ❏

Info: www.borderlandsthegame.com

Jürgen meint:
Wie? Schon vorbei? Nur anderthalb Stunden für acht Euro? Kein allzu gutes Preis-Leistungs-Verhältnis, finde ich. Trotzdem kriege ich genau das, was mir im Hauptspiel irgendwann gefehlt hat: eine coole, gut erzählte Story mit viel Witz und endlich mal frische Gegner – auch wenn ich denen fast problemlos davonrennen kann. Besonders fein: massenweise Untote = massenweise Loot!

DIE ZUKUNFT: MEHR DLC UND BORDERWORLDS?

Offiziell arbeitet Gearbox derzeit am zweiten Zusatzinhalt für **Borderlands**. Der heißt **Mad Moxxi's Underdome Riot** und soll schon am 29. Dezember für die Xbox 360 erscheinen; eine PC-Umsetzung ist zwar nicht angekündigt, aber sehr wahrscheinlich. Auch die Chancen auf einen Nachfolger stehen gut: Erst kürzlich wurde ein Patenteintrag für ein Spiel namens „Borderworlds" gesichtet, zudem bestätigte Take-2-Chef Strauss Zelnick, dass die Marke **Borderlands** ausgebaut wird. ❏

Info: www.borderlandsthegame.com

DER HERR DER RINGE ONLINE:
DIE BELAGERUNG DES DÜSTERWALDS

Mitten im Ringkrieg!

Turbine hat nachgelegt: Mit der seit Anfang Dezember erhältlichen, kostenpflichtigen Download-Erweiterung **Die Belagerung des Düsterwalds** beginnt ein neues Kapitel für abenteuerlustige Tolkien-Anhänger. Neben dem toll designten Questgebiet Düsterwald für Charaktere ab Stufe 60 gibt es jede Menge Neuheiten und überarbeitete Features. Die Highlights:

- 12 editierbare Skirmish-Instanzen, variabel von Solo- bis Schlachtzuggröße
- Eine neue Epos-Buchreihe – Kapitel 9 knüpft an die Ereignisse des ersten Add-ons **Die Minen von Moria** an und bietet haufenweise Quests, neue Gruppeninstanzen für drei bis sechs Spieler sowie eine frische Raid-Instanz, in der Sie dem Fürsten der Nazgûl gegenübertreten.
- Das überarbeitete Kampfsystem sorgt für dynamischere Gefechte. Beispielsweise wurde die Waffengeschwindigkeit erhöht und Kontermaßnahmen wirken jetzt sofort.
- Einige der bestehenden Gebiete, etwa die Einsamen Lande, wurden überarbeitet: Zentrale Quest-Hubs und neue Aufgaben sorgen für PvE-Nachschub und erlauben schnelleres Leveln. ❏

Info: www.lotro-europe.com



1. VIELFALT | Zufallsgenerierte Gegnertypen sorgen für Abwechslung bei Scharmützeln.

2. TREFFPUNKT | In den Scharmützellagern erhält man seine Belohnungen.

3. DÜSTER | Die neuen Szenarien sorgen für ein richtig kriegerisches Ambiente.







Stefan meint:
Entwickler Turbine liefert seit der Veröffentlichung des Hauptspiels beständig Content für Mittelerde-Abenteurer nach. Mal umsonst, mal kostenpflichtig. **Die Belagerung des Düsterwalds** bietet durch die Scharmützelgefechte viel Abwechslung und macht dank des Belohnungssystems stundenlanges Farmen nach Ruf- oder Klassengegenständen überflüssig. Wir sind der Meinung, dass die stete Verbesserung eine Anhebung der Spielspaßwertung auf 88 % (siehe unseren Einkaufsführer auf Seite 107) rechtfertigt.



KING ARTHUR

Total War im Reich der Fantasie

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte eine Vorschauversion von Ubisofts **King Arthur** bei uns ein. Der Titel verbindet, ähnlich wie die **Total War**-Reihe, Rundenstrategie mit ausufernden Echtzeitstrategie-Schlachten. Allerdings setzt **King Arthur** auf eine Fantasy-Welt, die lose an die Artussage anknüpft. Dazu kommen noch eine Handvoll Rollenspielelemente wie ausbaubare Helden mit Spezialfähigkeiten, besondere Quests und Artefakte. Einnehmbare Schlachtfeldziele sorgen für zusätzliche taktische Würze. Die Kämpfe, die auch einige Fantasy-Elemente (etwa Flächenzauber oder Stärkeauren) enthalten, sind bildgewaltig inszeniert. Allerdings kommt die etwas umständliche Steuerung nicht an die brillante **Total War**-Reihe heran. **King Arthur** erscheint bereits Ende Januar 2010. ❑

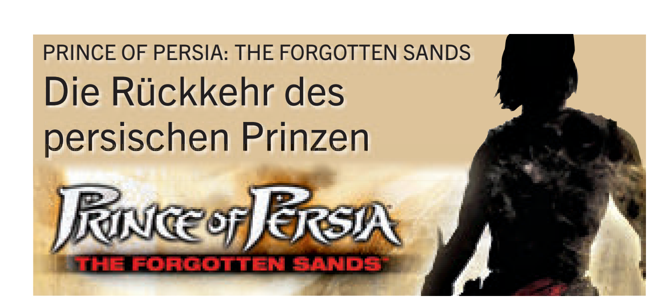
Info: www.kingarthurthewargame.com



MIXTUR | Das **Total War**-Spielprinzip trifft auf Fantasy- und sogar Rollenspielelemente.

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

Die Rückkehr des persischen Prinzen



Ubisoft bestätigt, was viele bereits vermutet hatten: **Prince of Persia** wird fortgesetzt, das neue Spiel trägt den Untertitel **The Forgotten Sands**. Das Spiel ist kein Sequel zu dem letzten umstrittenen **Prince of Persia**-Teil (unsere Wertung: 83 in Ausgabe 02/09), sondern stellt eine Fortsetzung der Sand-der-Zeit-Trilogie dar. Zu der gehören bereits die sehr guten Action-Adventures **The Sands of Time**, **Warrior Within** und **The Two Thrones**. Das Spiel soll im Mai 2010 für zahlreiche Plattformen erscheinen, darunter auch für den PC. Dieser Zeitpunkt ist natürlich kein Zufall: Ebenfalls im Frühling soll der Kinofilm **Prince of Persia: The Sands of Time** mit Jake Gyllenhaal in der Hauptrolle in die Kinos kommen. Alle Details zu **Prince of Persia: The Forgotten Sands** lesen Sie bereits in der kommenden Ausgabe der PC Games – nachdem wir uns das Spiel bei einem Studiobesuch ausgiebig angeschaut haben. ❑

Info: http://prince-of-persia.de.ubi.com

SPIELE UND TERMINE 01/10

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW
	Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05
	Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	2010	07/08, 02/09, 09/09
Seite 38	Anno 1404: Venedig	Aufbau-Strategie	Ubisoft	Februar 2010	01/10
	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	Ende 2010	06/08, 11/08, 02/09
▶	Assassin's Creed 2	Action-Adventure	Ubisoft	4.März 2010	06/09, 07/09, 12/09
	Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. März 2010	06/09
	Bioshock 2	Ego-Shooter	Take 2	9. Februar 2010	05/09, 12/09
	Brink	Ego-Shooter	Bethesda	2. Quartal 2010	08/09, 09/09
	Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	3. Dezember 2009	—
	Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	18. März 2010	09/09, 10/09, 12/09
	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	Nicht bekannt	—
Seite 46	Dead Space 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	01/10
	Deus Ex 3	Action-Adventure	Eidos	Nicht bekannt	—
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09, 11/09
	Die Siedler 7	Aufbau-Strategie	Ubisoft	Frühjahr 2010	11/09
Seite 52	Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	dtp Entertainment	12. Februar 2010	06/09, 10/09, 13/09, 01/10
	F1 2010	Rennspiel	Codemasters	2010	—
	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda	2010	—
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2010	05/07, 08/08
	Haunted	Adventure	Hamburger Medienhaus	2010	01/09, 09/09
	Homefront	Ego-Shooter	THQ	2010	08/09
	Just Cause 2	Action	Eidos	1. Quartal 2010	04/08, 04/09, 09/09
Seite 66	Kane & Lynch 2	Action	Square Enix	2. Quartal 2010	01/10
Seite 78	Left 4 Dead 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	19. November 2009	08/09, 11/09
	Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2010	11/07, 04/09, 07/09
	Mass Effect 2	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	29. Januar 2010	08/09
	Max Payne 3	Action-Adventure	Take 2	2010	09/09
	Metro 2033	Ego-Shooter	THQ	1. Quartal 2010	12/08, 13/09
Seite 60	Napoleon: Total War	Strategie	Sega	Februar 2010	10/09, 01/10
	Rage	Ego-Shooter	Electronic Arts	2010	09/09
	R.U.S.E.	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	1. Quartal 2010	05/09, 10/09
	Singularity	Ego-Shooter	Activision	1. Quartal 2010	04/09
Seite 68	Splinter Cell: Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	25. Februar 2010	08/07, 08/09, 01/10
	Split/Second	Rennspiel	Disney Interactive	Frühjahr 2010	05/09
	Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2010	08/07, 07/07, 05/08, 12/08, 07/09, 10/09
	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Namco Bandai	5. Februar 2010	12/09
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt	01/09, 08/09, 13/09
Seite 64	Supreme Commander 2	Echtzeit-Strategie	Square Enix	1. Quartal 2010	01/10
Seite 82	The Saboteur	Action-Adventure	Electronic Arts	8. Dezember 2009	04/09, 12/09
	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt	—
Seite 30	Two Worlds 2	Rollenspiel	Zuxxez	2. Quartal 2010	01/10
▶	Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Chaos Rising	Echtzeit-Taktik	THQ	März 2010	11/09
	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard	2010	11/09

R.U.S.E.

Erste Beta-Schlachten geschlagen



ÜBERBLICK | Per Mausrad zoomt man stufenlos aus der großen Kartenansicht an das effektreiche Kampfgeschehen heran.

Ubisofts Echtzeitstrategie-Hoffnung ist seit Anfang Dezember als Multiplayer-Beta spielbar. In dieser weit fortgeschrittenen Version entscheidet man sich für eine von vier Nationen und stürzt sich in simple, aber taktisch fordernde Schlachten. Trotz des abgedroschenen Zweiter-Weltkrieg-Szenarios hatten wir Spaß! Anfangs baut man Versorgungslager, um Rohstoffe zu gewinnen – das knappe Geld investiert man dann in Produktionsgebäude für Infanterie, Panzer, Luftabwehr und Flugzeuge. Basisbau nimmt eine kleine, aber wichtige Rolle ein, da man sich früh in einer Partie auf eine Strategie festlegen sollte – wer sich hier verzettelt, hat oft schon nach wenigen Minuten verloren. Das Interface ist sehr übersichtlich, allerdings vermissen wir einige nützliche Anzeigen, etwa eine tabellarische Übersicht über unsere Einheiten. Schön dafür die flotte Spielersuche: Meist brauchte es nur ein paar Sekunden Wartezeit, bis wir mit einem 2-gegen-2-Match loslegen konnten. Auch die flüssige Grafik gefällt: Wer mag, zoomt per Mausrad stufenlos an die Action heran, dann überzeugt **R.U.S.E.** mit schicker Bewegungsunschärfe, hoher Weitsicht und schönen Landschaften. ❑

Felix meint:
Bislang spielt sich **R.U.S.E.** zwar nicht innovativ, wirkt dafür aber durchdacht: Nach anfänglicher Ernüchterung hatte ich großen Spaß dabei, meine Gegner in Hinterhalte zu locken, ihre Strategien zu ermitteln und entsprechende Gegenmaßnahmen vorzubereiten. Die Steuerung ist mir persönlich derzeit noch zu aufgeräumt, mehr zuschaltbare Details wären hilfreich. Ob **R.U.S.E.** auch im Singleplayer so motivierend wird wie im Mehrspieler-Modus, wage ich noch zu bezweifeln.

Info: www.rusegame.com



VIELFALT | Wie bei Cryptic üblich, kann man das Aussehen seines Helden auch in **Star Trek Online** selbst bestimmen.

STAR TREK ONLINE

Beta-Eindrücke: So spielt es sich

Die ersten Spielstunden in Cryptics neuem Online-Rollenspiel haben uns überrascht – positiv wie negativ. Grafisch scheint **Star Trek Online** seiner Lizenz gerecht zu werden, vor allem die Spielfiguren und Raumschiffe sehen richtig gut aus. Bei der Steuerung hingegen müssen die Entwickler noch nachlegen – viele Komfortfunktionen wie der Vergleich von Statuswerten im Inventar fehlten noch und Questmarkierungen vermisst man schmerzlich. Die Story wird in schlichten Textfenstern erzählt und oft war uns nicht klar, wohin wir überhaupt als Nächstes müssen – mehr Spielerführung in den ersten Stunden wäre wünschenswert! Kämpfe im Weltall spielen sich jedoch erfrischend anders für ein MMO: Man hat die direkte Kontrolle über sein eigenes Schiff, Phaser feuern zum Teil in alle Richtungen. Das Spieltempo ist hier ungewöhnlich niedrig, allerdings kommt in größeren Schlachten angenehme Hektik auf, wenn man gleichzeitig manövrieren, Schildenergie umverteilen und Spezialfähigkeiten einsetzen muss. Weniger spannend gestalteten sich die Bodeneinsätze, in denen man anfangs mit einem Team von NPCs unterwegs ist: Die Kämpfe verliefen mehr unübersichtlich als taktisch, auch vermissten wir eine größere Auswahl an Spezialfähigkeiten. Immerhin: Es gab schon früh eine ganze Menge Beute einzusacken und die Idee, sich ein eigenes Offiziersteam zusammenzustellen, hat uns auch gut gefallen. ❑

Info: www.startrekonline.com

Felix meint:
Star Trek Online soll bereits im Februar 2010 erscheinen – ich bin sehr gespannt, ob Cryptic es schafft, all die Ecken und Kanten abzuschleifen, die mir beim ersten Anspielen aufgefallen sind. Grundsätzlich finde ich den Mix aus Erkundung und Kampf sowohl im All als auch am Boden vielversprechend – doch nur wenn das Quest-Angebot spannender und die Steuerung zugänglicher wird, als es derzeit in der Preview-Version der Fall ist.

PUZZLE QUEST 2

Kult-Knobelei wird fortgesetzt



VERTRAUT | Kämpfe laufen wieder in Form eines Knobelspiels ab, das stark an **Bejeweled** angelehnt ist. Nicht nur Taktik, sondern auch eine gute Portion Glück bestimmt über den Erfolg.

Endlich! Infinite Interactive hat einen offiziellen Nachfolger zu **Puzzle Quest: Challenge of the Warlords** angekündigt. Nicht verwechseln: Die mäßigen Spiele **Puzzle Quest Galactrix** und **Puzzle Kingdoms** waren nur Serien-Ableger, keine echten Fortsetzungen. Teil 2 folgt dem süchtig machenden Erfolgskonzept seines Vorgängers: ein grafisch schlichtes, aber motivierendes Rollenspiel, gemixt mit einem spannenden Kampfsystem, das auf dem Knobelspiel **Bejeweled** basiert. **Puzzle Quest 2** ist zwar nur für Xbox 360 und Nintendo DS angekündigt, wir rechnen aber fest mit einer PC-Umsetzung. ❑

Info: www.videogameszone.de


DIE GRENZE ZWISCHEN LICHT
UND DUNKELHEIT WIRD BESTIMMT
DURCH DEN MUT VON HELDEN.
SIGNIFICANT
CHROMATRIX
RADON LABS
dtp entertainment AG
PC DVD ROM


Das Schwarze Auge
Drakensang
am Fluss der Zeit
FEBRUAR 2010

HÖHEPUNKTE | Viele Spiele haben uns 2009 begeistert. Wir schauen mit Ihnen zurück.

Der PC-Games-Jahresrückblick 2009

Von: Robert Horn

Wieder ist ein Jahr vergangen. Ein Jahr voll mit tollen Spielen, vielen Diskussionen und neuen Trends. Wir werfen einen Blick zurück.

Viel ist passiert im Jahr 2009, einem Jahr, das weltweit im Zeichen einer globalen Wirtschaftskrise stand. An guten Spielen mangelte es dennoch nicht. Zwar vermissten wir wirkliche Meilensteine, doch gab es immer wieder angenehme Überraschungen in Form eines **Batman: Arkham Asylum, Boderlands** oder eines **Plants vs. Zombies**, das den gesamten Redaktionsbetrieb für mehrere Wochen lahmlegte.

Auch bei PC Games stand die Zeit nicht still. Wir reformierten unseren altehrwürdigen Einkaufsführer und starteten 2009 unseren PC-Games-Podcast, der viel Beifall erntete und inzwischen eines unserer liebsten Kinder geworden ist.

Auf den folgenden Seiten fassen wir für Sie die wichtigsten Punkte des Spielejahres 2009 zusammen. Um dabei aber nicht den alltäglichen Weg zu gehen (etwa: „Bestes Spiel 2009" oder „Größte Enttäuschung 2009"), haben wir uns eigene Kategorien ausgedacht, die Sie vielleicht zum Nachdenken oder Schmunzeln anregen und die eine oder andere Erinnerung an ein ereignisreiches Jahr 2009 hochkommen lassen. Denn alles in allem wollen und werden wir dieses Spielejahr in guter Erinnerung behalten.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen, ein gesegnetes Weihnachtsfest mit vielen (Spiele-)Geschenken und einen guten Rutsch ins Jahr 2010! ❑

TRENDS DES JAHRES

Wohin ging die Branche in diesem Jahr? Wir greifen zwei wichtige Punkte aus der Masse heraus:

„Eine hochwertige Ausstattung macht mein Spiel sicher noch begehrenswerter", dachten sich wohl viele Publisher 2009 und kreierten Sammler-Editionen ihrer Titel, die es wirklich in sich hatten. Schnöde Collectors-Editionen wurden oft noch weiter aufgepumpt und bekamen klangvolle Namen wie Prestige-, White-, Special- oder Personal-Edition. Dass dafür teils absurde Summen verlangt wurden und der zusätzliche Inhalt mehr oder weniger sinnlos war, störte dabei kaum. Den Vogel schoss sicherlich Activision ab, als es seiner Konsolenversion von **Modern Warfare 2** ein Nachtsichtgerät beilegte. Ein weiterer Punkt, über den die Meinungen weit auseinandergehen, sind die 2009 groß gewordenen DLCs (Download Contents), Mini-Add-ons zum Herunterladen also. Besonders die Entwickler von **Fallout 3** reizten diesen Trend aus und veröffentlichten bisher fünf DLCs für ihr Rollenspiel. Die Qualität reichte dabei von einem mittelmäßigen **Operation Anchorage** bis zu einem fantastischen **Broken Steel**. Auch Bioware sprang auf diesen Zug auf und präsentierte herunterladbare Inhalte zu **Dragon Age**, die per NPCs direkt in das Spiel eingebunden sind. Nicht alle Spieler freuten sich darüber. Die Entwickler fangen gerade erst an, die Wertigkeit solcher DLCs zu entdecken, etwa um ihr Produkt lange am Leben zu erhalten oder gegen Raubkopierer zu schützen.



FALLOUT 3: DLC

OPERATION FLASHPOINT 2: COLLECTOR'S EDITION

DRAGON AGE: ORIGINS

COVER DES JAHRES

Dreizehn (!) Ausgaben PC Games sind erschienen. Wir haben gewählt: Was war das schönste, welches das schlechteste Titelbild des Jahres?



Krone der Schöpfung: PC Games Ausgabe 10/2009
Ein finster blickender Napoleon zierte das Cover dieser Ausgabe. Kein spektakuläres Motiv, aber ein schönes, finden wir. Schließlich erkennt man auf einen Blick, worum es geht. Trotzdem war die Wahl knapp, unser **Aion**-Motiv eine Ausgabe später scheiterte nur knapp.

Schandbild des Jahres: PC Games Ausgabe 02/2009
Nahezu jeder Redakteur wählte die verkrampft glotzende Kampftrulla zum schlechtesten Cover des Jahres. Kommentare wie „Die sieht aus, als hätte sie gerade gepupst und jemand hätte sie dabei erwischt“ waren noch die netteren Dinge, die in Richtung der Schwertschwingerin abgeschossen wurden. Verdient verleihen wir dieser Ausgabe also den Titel „Schlechtestes Cover 2009“ und geloben Besserung.



HORN DES JAHRES

In jeder Ausgabe der PC Games küren wir den Horn des Monats. Jetzt, zum Jahresende, gibt es für einen zweifelhaften Gewinner den Horn des Jahres.



Sebastian Thöing
Der Online-Redakteur, inzwischen hauptberuflich auf unserer Webseite pcgames.de unterwegs, kreierte in Ausgabe 04/2009 den sagenumwobenen Titel „Indiana Jones and the Stuff of the Kings“. Gemeint war **Staff of Kings**, also der Stab und nicht das Zeug des Königs. Obwohl Herr Thöing seither mit Spott und Hohn genug geschlagen ist, setzen wir noch eine Demütigung obendrauf und erklären ihn hiermit zum Sieger des Horn des Jahres. Zur Belohnung darf Herr Thöing einen Tag aus seinem Online-Redaktions-Kellerloch heraus und in unserem hauseigenen Whirlpool (mit Minibar) planschen.

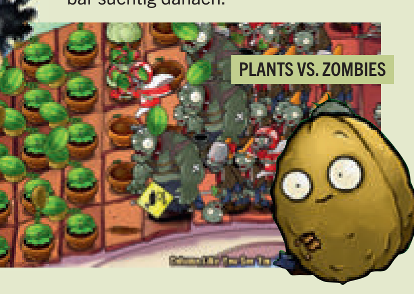
ZEITFRESSER DES JAHRES

Große Spiele kosten unendlich viel Zeit. Sind sie gut, investiert man gerne. Wir präsentieren die beiden größten Zeitfresser der Redaktion 2009:

Dragon Age: Origins
Das Mammut-Rollenspiel von Bioware bietet locker 60 bis 80 Stunden Spielspaß. Wie viel Zeit von allen Testern, Komplettlösungsschreibern und Freizeitspielern in der Redaktion dafür draufgegangen ist, wagen wir gar nicht zu zählen.

Plants vs. Zombies
Das Gemeine an diesem Spiel ist, dass man ja „mal eben nur 'ne Runde!“ spielen möchte. Schwups ist der Tag rum und der Artikel wieder liegen geblieben. Unsere Chefs würden diesen Produktionsstopper sofort verbieten lassen, wären sie nicht selbst unfassbar süchtig danach.

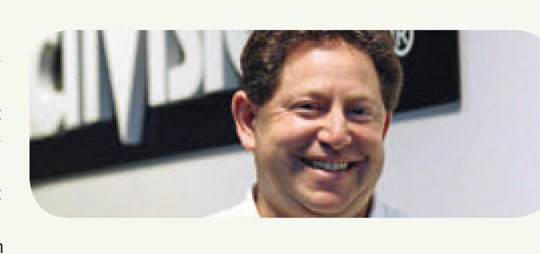

DRAGON AGE: ORIGINS


PLANTS VS. ZOMBIES

SPRÜCHEKLOPFER DES JAHRES

Viele Aussagen von Entwicklern oder PR-Menschen regen zum Lachen, Weinen oder Schimpfen an. Einer hat das 2009 zur Perfektion gebracht. Sein Name:

Robert Kotick
Dieser Herr, sollten Sie ihn noch nicht kennen, ist CEO (Chief Executive Officer) und Präsident von Activision Blizzard. Ein mächtiger Mann also, der 2009 einige Bemerkungen fallen ließ, die bewusst provozierten und Unverständnis hervorriefen. So meinte der gute Kotick auf einer Konferenz 2009, dass, wenn es nach ihm ginge, Spiele noch viel teurer werden würden. Noch kritischer wurde seine Aussage aufgenommen, dass es seinen Mitarbeitern keinen Spaß machen solle, Computerspiele zu entwickeln. Eine Atmosphäre aus Angst und Pessimismus halte die Leute bei der Stange. Mit solchen Sätzen machte sich Herr Kotick 2009 schnell eine riesige „Fangemeinde“ im Netz, die jeden seiner Sätze zynisch kommentiert. Für uns ist der Chef von Activision Blizzard deshalb der Sprücheklopfer des Jahres. Herzlichen Glückwunsch!



EIGENLOB DES JAHRES

Ein wenig stolz sind wir dieses Jahr schon auf uns. Ach was, wir platzen geradezu vor Freude!

PC-Games-Podcast
Einmal die Woche treffen sich ausgewählte PC Games-Redakteure (und Gäste) im Tonstudio, fachsimpeln über die Welt der Spiele, essen Kuchen und haben Spaß. Wir hätten nie gedacht, dass das so gut bei Ihnen ankommen würde. Vielen Dank an all die treuen Zuhörer. Wir podcasten auch 2010 weiter!

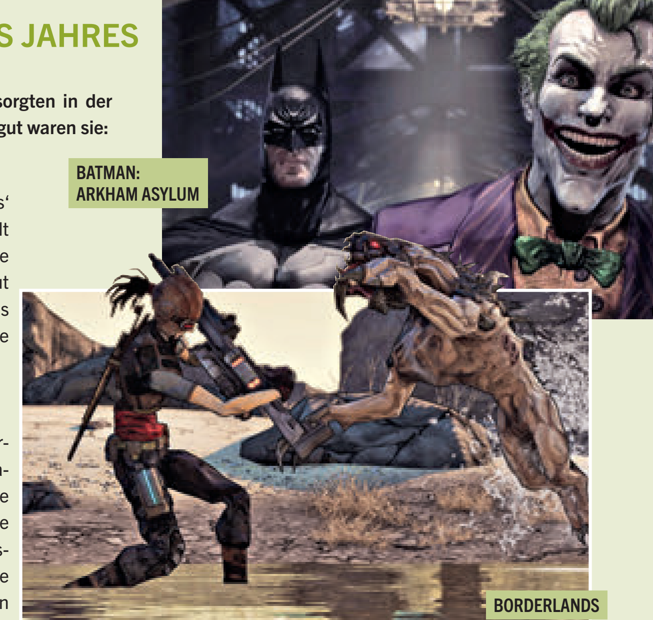

DAS TEAM DES PC-GAMES-PODCAST

ÜBERRASCHUNG DES JAHRES

Einige Spiele, die 2009 erschienen, sorgten in der Redaktion für Jubel, so überraschend gut waren sie:

Batman: Arkham Asylum
Das hätte wohl keiner gedacht: Eidos' Darstellung des Dunklen Ritters gilt bei vielen Redakteuren als das beste Spiel 2009. Noch nie hat es sich so gut angefühlt, Batman zu steuern. Für uns ist **Batman: Arkham Asylum** das beste Superhelden-Spiel aller Zeiten.

Borderlands
Was waren wir von diesem Spiel überrascht! Einzigartige Optik, süchtig machendes Spielprinzip und jede Menge Waffen. Wochenlang tobten sich die Redakteure in der futuristischen Wüstenwelt Pandora aus und levelten ihre Jäger, Soldaten, Berserker und Sirenen auf Maximum. Genial!


BATMAN: ARKHAM ASYLUM

BORDERLANDS

AUFREGER DES JAHRES

Es gab so einiges, das nicht nur uns Redakteure zu wilden Diskussionen trieb, sondern auch die Welt der Spieler ordentlich zum Brodeln brachte:

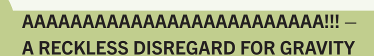
Brutalität, Ende mit Schrecken und Abzocke

Noch gar nicht lange ist es her, da schockte **Modern Warfare 2** die Welt mit einer Szene, die gerade in Deutschland für entsetztes Aufstöhnen vieler Fans sorgte. Die Flughafen-Mission, in der Sie als Spieler an der Ermordung wehrloser Zivilisten beteiligt sind, katapultierte die Diskussion über moralische Grenzen in Computerspielen auf Höchstniveau, den Entwicklern wurde Effekthascherei und mangelnde Sensibilität vorgeworfen. Manche sprachen sogar von einer kalkulierten PR-Aktion. Nichtsdestotrotz verkauft sich der Titel bombig.

Mitte des Jahres platzte indes eine Bombe, die zehn Jahre tickte: **Duke Nukem Forever**, die Lachnummer der Branche, wurde eingestellt. Was folgte, war eine Justiz-Schlammschlacht zwischen Entwickler 3D Realms und Publisher Take 2. Im Zuge der Ereignisse musste das gesamte **Duke Nukem Forever**-Team entlassen werden, 3D Realms stand kurz vor der Schließung. Was nun genau mit dem Duke passiert und ob das Spiel mit der längsten Entwicklung aller Zeiten jemals fertiggestellt wird, steht in den Sternen.







KURIOSE SPIELENAMEN 2009

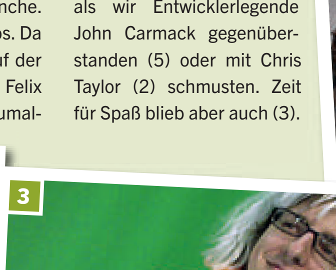
Abgedrehte Titel kamen dieses Jahr vor allem aus dem Indie-Sektor:

1. AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!! – A RECKLESS DISREGARD FOR GRAVITY
2. I MAED A GAM3 W1TH Z0MB1ES!!!1
3. BEN THERE, DAN THAT!

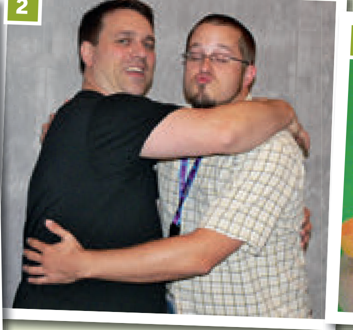
BILDER DES JAHRES

Für die Redakteure von PC Games war es ein arbeitsreiches Jahr mit tollen Ereignissen:

Das Leben eines Redakteurs besteht aus viel Stress. Ein wichtiger Teil ist der Besuch bei Entwicklern, das Knüpfen guter Kontakte zu den Größen der Branche. Wie gut das 2009 geklappt hat, zeigen diese Fotos. Da wäre der Kane-Darsteller Joe Kucan, den wir auf der Gamescom trafen (1), oder ein überglücklicher Felix Schütz, der mit seinem Idol Tim Schafer (4) herumalbern durfte. Wackelige Knie vor Ehrfurcht bekamen wir, als wir Entwicklerlegende John Carmack gegenüberstanden (5) oder mit Chris Taylor (2) schmusten. Zeit für Spaß blieb aber auch (3).


5


1


2



3

4

SEITENSPRÜNGE DES JAHRES: DIESE REDAKTEURE SPIELEN FREMD!


Christian Schlütter

Da ich keine Konsole mein Eigen nenne, erwischt mich diese Rubrik kalt. Hmm … Auf meinem neuen Nokia E71 ist ein tolles Rennspiel namens **Global Race: Raging Thunder** installiert, das mich schon durch einige langweilige Wartezeiten vor der Damenumkleide gebracht hat.


Petra Fröhlich

Dragon Age: Origins, **Anno 1404**, **Modern Warfare 2**: Auf dem Privatrechner ist das Beste gerade gut genug. Doch wenn ich unterwegs bin, geht nichts über eine Runde **Wild West** – ein fantastischer iPhone-Flipper. Aktueller Highscore: 4.876.160 Punkte. Weltranglistenplatz: 30.081.


Stefan Weiß

Meine Lieblings-Handheld-„Konsole“ ist ein GPS-Gerät, mit dem ich auch 2009 zahllose Male versteckte Geocaches in Stadt, Wald und Flur aufstöberte. Dass man bei diesem Spiel Spaß hat, ~~durfte~~ musste Kollege Schütz erfahren, als ich ihn in Berlin zur Dosensuche mitschleifte.


Sebastian Weber

Seitensprünge hatte ich in diesem Jahr etliche, denn es gab einfach zu viele gute Spiele im Konsolenlager: **Uncharted 2** auf der PS3, **Assassin's Creed 2**, **Brütal Legend**, die **GTA 4**-Add-ons und **Guitar Hero 5** auf der Xbox 360 – da fiel es schwer, dem PC treu zu bleiben.


Robert Horn

Für mich gab es nur wenige Gründe, 2009 die Plattform PC zu verlassen, darunter in erster Linie Plastikgitarrenspiele wie **Guitar Hero: Metallica**. Aber auch **Brütal Legend** ließ mich die Xbox 360 anmachen. Mit der Freundin gab's dann noch ab und zu **New Super Mario Bros. Wii**.


Felix Schütz

Ich geb's zu, dieses Jahr trieb ich's wild: **Brütal Legend** und **Assassin's Creed 2** auf Xbox 360, das irre gute **Super Mario Galaxy** sowie einige Nintendo-Klassiker (vor allem **Super Metroid**, wie jedes Jahr!) für Wii, dazu **Professor Layton**, **Anno** und **Zelda** auf Nintendo DS. 2010 kaufe ich die PS3!

Von: PC Games Redaktion

2009, ein Jahr mit vielen Highlights. Wir sind sicher: 2010 wird noch besser! Vorhang auf für die Hits von morgen!



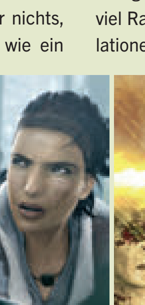
WENIG NEUES | 2010 erwarten uns vor allem viele spannende Fortsetzungen zu etablierten Marken.

Der PC-Games-Jahresausblick 2010

Schön ist es, zurückzublicken und all die feinen Spiele des vergangenen Jahres Revue passieren zu lassen. Noch viel schöner ist es aber, in die Zukunft zu schauen – denn da kommt viel Gutes auf uns zu! Für diesen Artikel greifen wir einige der besten Studios heraus und stellen ihre Top-Spiele fürs kommende Jahr vor. Einen Anspruch auf Vollständigkeit hat diese Übersicht allerdings nicht! Sie dürfen sich also auch auf viele tolle Spiele freuen, die in dieser Übersicht keinen Platz mehr fanden. Darunter aufwendige Produktionen wie **Command & Conquer 4**, **Napoleon: Total War** und **Dead Space 2**, aber auch Geheimtipps wie das schicke Space-MMO **Black Prophecy** oder das sympathische Daedalic-Adventure **Deponia**. Zudem erwarten wir erste Infos und bewegte Bilder von spannenden neuen Entwicklungen, etwa **Deus Ex 3**, **Mechwarrior** und von dem **Warhammer 40k**-Online-Rollenspiel. Wir hoffen auf eine PC-Umsetzung von **Alan Wake** und vermuten, dass sich ein alter Bekannter namens **Duke Nukem** zurück ins Rampenlicht wagt. 2010 – das wird ein wildes Jahr! ❑

VALVE

Der Entwickler aus Seattle hat einen großen Namen in der Hinterhand, den Fans weltweit gerne wieder hören würden: Gordon Freeman, dessen großartige Abenteuer aus der **Half-Life**-Reihe seit **Episode Two** zum Stillstand gekommen sind. Der Grund: Valve ist mit dem erdachten Episoden-Modell nicht glücklich, daher liegen die Pläne für **Episode Three** erst einmal auf Eis. Erwartet uns 2010 also ein **Half-Life 3**? Die Chancen dafür stehen gut! Sicher ist allerdings gar nichts, denn die Entwickler schweigen wie ein Grab und Enthüllungen werden minutiös geplant. Umso schöner ist es, dass den Verantwortlichen die Ankündigung über die Lippen huschte, man arbeite an **Portal 2**. Eine Weiterführung der **Left 4 Dead**-Geschichte ist auch denkbar, ebenso wie ein neues **Counter-Strike**. Außerdem sind wir sicher: Da kommt noch mehr von Valve. Etwas ganz Neues. Mit viel Raum für Spekulationen.





BLIZZARD

2010 wird *das* Blizzard-Jahr! Den Anfang macht das Echtzeit-Strategiespiel **Starcraft 2**. Nach zig Verschiebungen soll **Wings of Liberty**, der erste Teil der **Starcraft 2**-Trilogie, endlich erscheinen. Cool: Bereits Monate vor dem Release dürfen Sie mit Terranern, Zerg und Protoss selbst in die Schlacht ziehen, denn Blizzard hat eine umfangreiche Mehrspieler-Beta versprochen, die – Achtung, Spekulation! – vermutlich im 1. Quartal 2010 anläuft. **World of Warcraft**, das vielleicht populärste Spiel der Welt, erhält im nächsten Jahr seine dritte Erweiterung: **Cataclysm** krempelt die Welten des Hauptspiels kräftig um und wird garantiert reißenden Absatz finden. **Diablo 3** hingegen braucht noch eine Weile – das heiß ersehnte Action-Rollenspiel erscheint laut Blizzard definitiv nicht im kommenden Jahr. Wir tippen auf Sommer 2011 als frühesten Termin. Aber: Sie werden nächstes Jahr sicher viel Spannendes über das Spiel erfahren und es wahrscheinlich auch auf der Spielemesse Gamescom antesten dürfen. Blizzard arbeitet derzeit noch an einem vierten Geheimprojekt. Sicher ist: Es wird ein Online-Rollenspiel und es basiert auf einer völlig neuen Blizzard-Marke! Heißt: kein **Warcraft**, kein **Starcraft**, kein **Diablo**! Eine Ankündigung könnte bereits nächstes Jahr erfolgen. Rechnen Sie allerdings nicht mit **Warcraft 4**, denn das wird – so Blizzard – noch ein paar Jahre auf sich warten lassen.



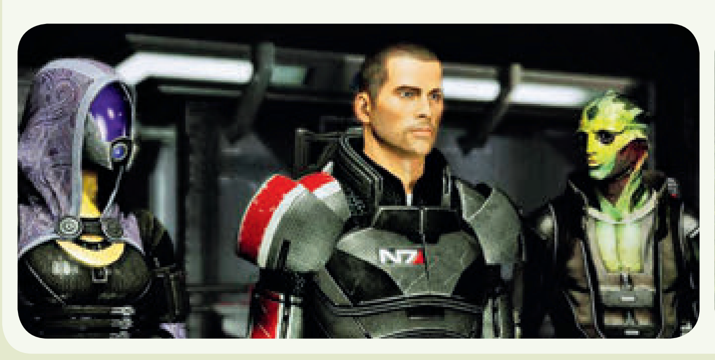
2k Boston + Marin
Christian Schlütter freut sich auf ein Studio-Wettrennen

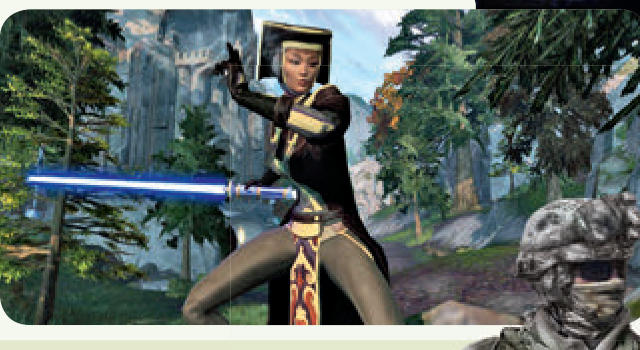


Während die Entwickler bei 2K Marin **Bioshock 2** an den Start bringen, werkelt Ken Levine als geistiger Vater des Unterwasser-Shooters bei 2K Boston an einem noch geheimen Projekt. Aufguss oder neue Vision – welches Spiel wird mich 2010 mehr fesseln? Das wird spannend!

BIOWARE

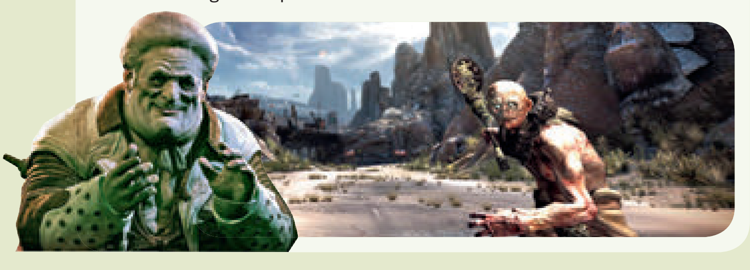
Die Rollenspielprofis bei Bioware haben ein paar heiße Eisen im Entwicklungsfeuer. Das erste davon erscheint bereits im Januar 2010! **Mass Effect 2**, der zweite Teil der epischen Sci-Fi-Trilogie, zeichnet sich neben einer dichten Story und verbesserten Nebenquests vor allem durch sein Import-System aus: Sie dürfen Ihren Spielstand aus dem ersten **Mass Effect** vollständig übernehmen, viele Ihrer komplexen moralischen Entscheidungen wirken sich so auf das zweite Spiel aus. Eine Ankündigung von **Mass Effect 3** erwarten wir im Laufe des Jahres. Bis dahin haben wir sicher auch schon eine Menge Neues über **Star Wars: The Old Republic** erfahren, das erste Online-Rollenspiel aus dem Hause Bioware. Mit einer Veröffentlichung des storylastigen, enorm vielversprechenden Titels rechnen wir allerdings nicht mehr im kommenden Jahr. Kleines Trostpflaster: Für 2010 erwarten wir zumindest noch eine Ankündigung von **Dragon Age 2** – immerhin ist der erste Teil derzeit ein voller Erfolg.





ID SOFTWARE

Mit **Rage** melden sich die Urgesteine der Branche und Erfinder des Ego-Shooter-Genres eindrucksvoll zurück. Zwar gibt es für das Actionspiel noch kein Erscheinungsdatum, wir rechnen aber fest mit einer Veröffentlichung im kommenden Jahr. Da die Entwickler aus Texas nicht gerade Spiele am Fließband produzieren, sieht es mit weiteren id-Titeln mager aus. Einzig **Doom 4** wird gerade zusammengeschraubt, Informationen gibt es darüber allerdings nicht. Wie immer arbeiten die Entwickler bei id unter dem Motto „When it's done". Nebenbei setzt id gerade viele seiner alten Klassiker für das iPhone um.



INFINITY WARD

Kein Jahr ohne **Call of Duty**: Infinitiy Ward feiert mit **Modern Warfare 2** derzeit gigantische Verkaufserfolge, während sich schon das nächste Spiel der Shooter-Reihe abzeichnet. Publisher Activison Blizzard beauftragte nämlich zwei zusätzliche Studios mit der Produktion weiterer Serienableger. Treyarch (**Call of Duty: World at War**) dürfte für den siebten **Call of Duty**-Teil verantwortlich sein, der vermutlich im kommenden Jahr erscheinen wird. Welches dritte Studio an der Lizenz arbeiten darf, steht derzeit nicht fest.

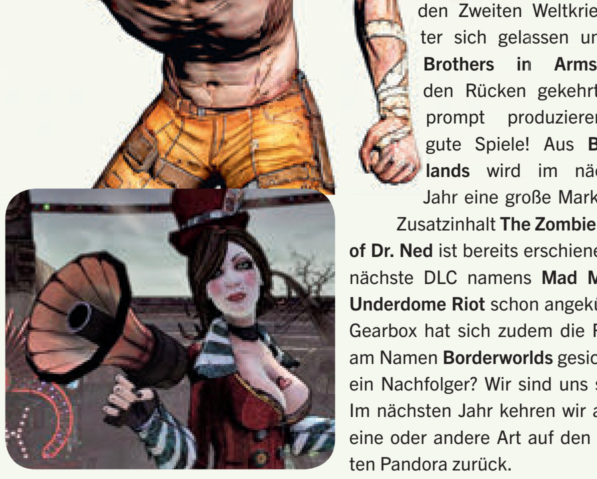
UBISOFT MONTREAL

Hinter dem Namen Ubisoft verbergen sich eine Menge Entwicklerstudios und viele von ihnen produzieren großartige Spiele. Vor allem von Ubisoft Montreal, einem kanadischen Team, erhoffen wir uns Großes: Im Frühjahr 2010 steht die PC-Umsetzung des exzellenten Action-Abenteuers **Assassin's Creed 2** an. Auch Agent Sam Fisher lässt sich mit **Splinter Cell: Conviction** wieder blicken: Warum sein fünfter Einsatz richtig spannend wird, lesen Sie in dieser Ausgabe auf Seite 68. Zudem entwickelt Ubisoft Montreal derzeit das Action-Adventure **Prince of Persia: The Forgotten Sands** und tüftelt bereits an einer frühen Version des Shooters **Far Cry 3**. Doch Ubisoft hat auch jenseits von Montreal noch einiges in petto – so erwartet uns etwa das vielversprechende **Anno 1404: Venedig**, das wir in dieser Ausgabe auf Seite 38 unter die Lupe nehmen. Unsere Hoffnung für 2010: Ein Lebenszeichen von **Beyond Good & Evil 2**! Seit seiner Ankündigung im Jahr 2008 wurde es nämlich beunruhigend still um dieses Action-Adventure.



GEARBOX

Endlich haben die Texaner den Zweiten Weltkrieg hinter sich gelassen und der **Brothers in Arms**-Reihe den Rücken gekehrt. Und prompt produzieren sie gute Spiele! Aus **Borderlands** wird im nächsten Jahr eine große Marke: Der Zusatzinhalt **The Zombie Island of Dr. Ned** ist bereits erschienen, der nächste DLC namens **Mad Moxxi's Underdome Riot** schon angekündigt. Gearbox hat sich zudem die Rechte am Namen **Borderworlds** gesichert – ein Nachfolger? Wir sind uns sicher: Im nächsten Jahr kehren wir auf die eine oder andere Art auf den Planeten Pandora zurück.

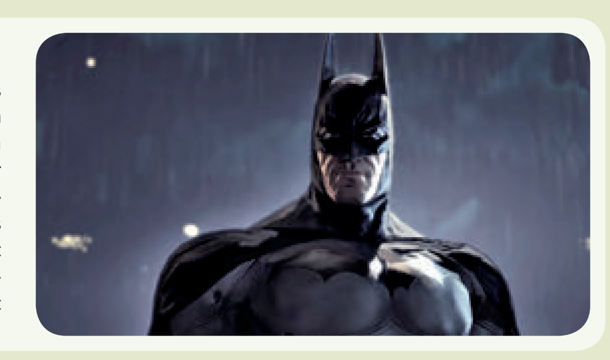


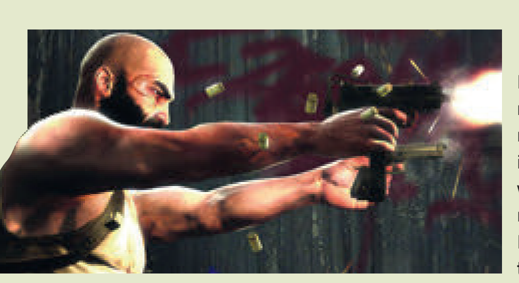
Der ganze Rest
Felix Schütz freut sich auf alle Spiele – auch auf die kleinen!

Allen Top-Spielen zum Trotz: Das anfangs belächelte **Plants vs. Zombies** hat mich in den letzten Monaten irre gut unterhalten. Auch solche „kleinen" Hits wünsche ich mir für das nächste Jahr! 2009 gab es außerdem viele tolle klassische Adventures – hoffentlich setzt sich dieser Trend fort.

ROCKSTEADY

Traumwertungen hagelte es in diesem Jahr für das fantastische Action-Adventure **Batman: Arkham Asylum** und auch die Verkaufszahlen können sich sehen lassen. Kein Wunder also, dass Entwickler Rocksteady eine Fortsetzung angekündigt hat! **Batman: Arkham Asylum 2** knüpft an das Ende des Vorgängers an: Ein sichtbar erschöpfter Joker kehrt zurück und lässt die kriminellen Insassen der Arkham-Irrenanstalt auf Gotham City los. Diesmal agiert Warner Bros. als alleiniger Publisher des Spiels.

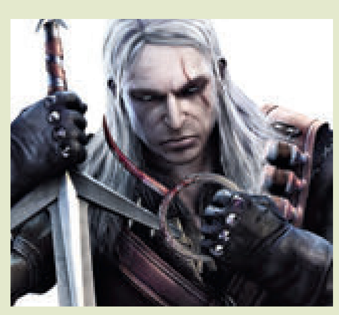




ROCKSTAR GAMES

Die Add-ons für **GTA 4** sollten auf dem PC nicht mehr lange auf sich warten lassen, immerhin gibt es deren Achievements bereits im Spiel. Fraglich ist, wie es mit **Max Payne 3** weitergeht – das Action-Spiel wurde kommentarlos auf 2010 verschoben. Dass Rockstars Italo-Western **Red Dead Redemption** für PC erscheint, ist unwahrscheinlich.

CD PROJEKT



Mit ihrem Rollenspiel **The Witcher**, das uns sogar einen Editor's Choice-Award wert war, gelang den polnischen Entwicklern bei CD Projekt ein Überraschungshit. Die Ankündigung der Fortsetzung **The Witcher 2: Assassin's of Kings** erfolgte unabsichtlich, als im Herbst dieses Jahres ein internes Präsentationsvideo an die Öffentlichkeit gelangte. Trotzdem war die Freude groß, denn viele Rollenspielfans zeigten sich von den gezeigten Spielszenen begeistert. Ein Release-Termin ist zwar noch unbekannt, doch 2010 halten wir nicht für ausgeschlossen!

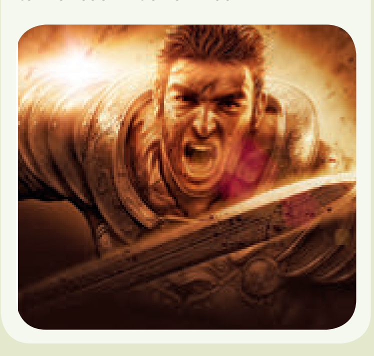
BETHESDA SOFTWORKS

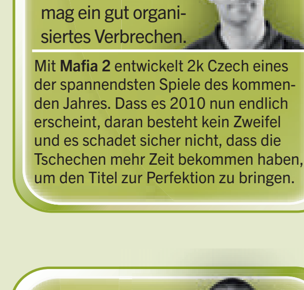
Viele Fans vermuten: 2010 kündigt Bethesda das Rollenspiel-Epos **The Elder Scrolls 5** an. Wir meinen: Abwarten! Sicher ist jedoch, dass die Marke **Fallout** nach dem riesigen Erfolg des dritten Teils fortgesetzt wird: Im Auftrag von Bethesda entwickelt Obsidian Entertainment (arbeitet derzeit auch an **Alpha Protocol**) das düstere Rollenspiel **Fallout: New Vegas**.



PIRANHA BYTES

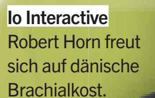
In diesem Jahr überraschten die **Gothic**-Schöpfer mit dem erstaunlich fehlerfreien **Risen**. Piranha-Bytes-Mitgründer Michael Hoge hat bestätigt, dass die Essener an einem neuen Konzept arbeiten. Das Spiel könnte im Steampunk-Szenario angesiedelt sein. Außerdem ist es wahrscheinlich, dass das Studio seine Marke **Risen** weiter ausbauen wird – ob nun mit einem zweiten Teil oder mit einem Add-on.



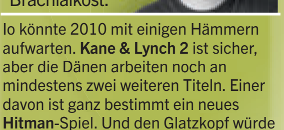


2k Czech
Sebastian Weber mag ein gut organisiertes Verbrechen.

Mit **Mafia 2** entwickelt 2k Czech eines der spannendsten Spiele des kommenden Jahres. Dass es 2010 nun endlich erscheint, daran besteht kein Zweifel und es schadet sicher nicht, dass die Tschechen mehr Zeit bekommen haben, um den Titel zur Perfektion zu bringen.

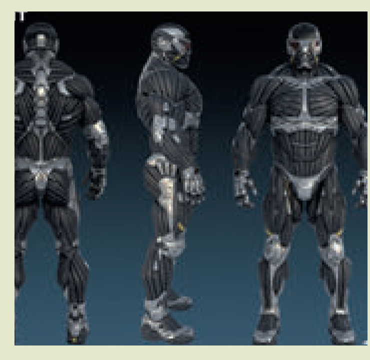


Io Interactive
Robert Horn freut sich auf dänische Brachialkost.



Io könnte 2010 mit einigen Hämmern aufwarten. **Kane & Lynch 2** ist sicher, aber die Dänen arbeiten noch an mindestens zwei weiteren Titeln. Einer davon ist ganz bestimmt ein neues **Hitman**-Spiel. Und den Glatzkopf würde ich sehr gerne mal wiedersehen.

CRYTEK



Ziemlich still war es in diesem Jahr um das deutsche Entwicklerteam. Selbst auf der Gamescom wurde gerade mal der neue Nano-Suit aus **Crysis 2** enthüllt. 2010 will das Studio aber die Bombe platzen lassen: Erste handfeste Informationen zum Shooter-Nachfolger erwarten uns im ersten Quartal. Zudem werkeln Crytek-Ablegerstudios in England und Osteuropa bestimmt noch an weiteren Projekten.



FEIERLAUNE | Auch die Bösewichte aus fünf Jahren **WoW** freuen sich über das Jubiläum.

Fünf Jahre World of Warcraft

Von: Sascha Lohmüller

Das erfolgreichste MMO aller Zeiten feiert fünften Geburtstag – wir feiern mit und resümieren.

Die einen verteufeln es als das dümmste und langweiligste Spiel der westlichen (und östlichen) Hemisphäre, für die anderen ist es der heilige Gral der Spieleschöpfung: Blizzards **World of Warcraft**. Die Erfolgsgeschichte des Online-Rollenspiels begann im November 2004, als das Spiel in die Läden Nordamerikas und Australiens kam, der Rest der Welt folgte dann zu Beginn des Jahres 2005.

Damals konnte noch niemand ahnen, dass **World of Warcraft** die Spielelandschaft ein für allemal verändern würde. Online-Rollenspiele, auch MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games) genannt, fristeten zu diesem Zeitpunkt eher ein Nischendasein und waren sowohl zeitaufwendig als auch sehr komplex und daher nur etwas für eine winzig kleine Zielgruppe. Mit **WoW** sollte sich dies schlagartig ändern. Bereits vor der ersten Erweiterung **The Burning Crusade** waren fünf Millionen Spieler weltweit in der Welt von Azeroth heimisch geworden, mittlerweile ist die Zahl auf unglaubliche elf Millionen angewachsen.

Grund genug für uns, pünktlich zum fünften Geburtstag des Blizzard'schen Dauerbrenners in den Geschichtsbüchern zu stöbern sowie Anekdoten und allerlei Kuriositäten Revue passieren zu lassen. Sollten Sie zu den Menschen gehören, die bisher immun gegenüber dem **WoW**-Virus waren, sollten wir Sie an dieser Stelle darauf hinweisen, dass es gewisse Begriffe geben mag, die Ihnen nicht geläufig sind. MMOs haben ihren eigenen Jargon, den wir zwar vermeiden wollen, aber an der einen oder anderen Stelle nicht umgehen können. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen allerlei Wissenswertes, eine Menge Nostalgisches und eine Handvoll Kurioses.

1 Das kommt mir bekannt vor

Da **WoW** sich ja mittlerweile zu einem Phänomen der Popkultur entwickelt hat, dürfen Anspielungen auf ebendiese natürlich nicht fehlen.

Der erfolgreichste Großwildjäger Azeroths etwa nennt sich Hemet Nesingwary. Jongliert man ein wenig mit den Buchstaben herum, ergibt sich Ernest Hemingway, der Nobelpreisträger für Literatur und Autor zahlreicher Werke wie **Der alte Mann und das Meer**. Daneben betätigte er sich unter anderem als Abenteurer und eben auch Großwildjäger. Und wo wir gerade bei Abenteurern sind: Mehrmals trifft man einen gewissen Harrison Jones. Einen Indiana Ford haben wir aber noch nicht gesichtet.

In der Piratenstadt Beutebucht gibt es einen Goblin namens Scooty, der Allianz-Spieler einmal quer durch die Welt „beamen" kann. Auf der anderen Seite wartet dann Spork. Das ist jedoch nicht die einzige Anspielung auf **Star Trek**. In einer der Allianzhauptstädte, Exodar, stehen die Charaktere Tobin, Curzon, Emony und Torias. Dies sind die Namen der Wirtskörper des Wesens Dax aus **Deep Space Nine**. Aber auch **Star Wars** darf in Azeroth nicht fehlen. In der Schimmernden Ebene findet man etwa eine Rennstrecke mit Flitzern, die eine große Ähnlichkeit mit den Pod-Racern aus Episode 1 haben.

Die Stadt Shattrath hingegen ist Heimat von Adam Eternum, Kampftiger und Oriko, die den Comic-Hel-

WORLD OF WARCRAFT IN ZAHLEN

Wovon?	Wie viel?
Brettspiele zum Thema **WoW**	2
Legendäre Waffen, die im Spiel erhältlich sind	8
Stunden komponierter Musik	27
Versionen eines jeden Patches	126
Derzeit beschäftigte Game Master	2.056
Höchster Euro-Preis, den je ein **WoW**-Account erzielte	7.000
Quests in **WoW** (Stand: September 2009)	7.650
Rechner, die **WoW** am Laufen halten	20.000
Verkaufte Kopien des (illegalen) Bot-Programms MMO Glider	100.000
Bugs, die bisher beseitigt wurden	180.000
Maximale Anzahl an Goldstücken, die man besitzen kann	2.147.483.646
Grafiken, die für **WoW** erstellt wurden	1.500.000
Wörter, die lokalisiert werden mussten (Stand: September 2009)	3.211.102
Ungefähre Anzahl der Spieler kurz vor dem ersten Add-on	5.000.000
Codezeilen, aus denen **WoW** besteht	5.500.000
Ungefähre Anzahl der Spieler, die es momentan gibt	11.000.000
Anzahl an Battle.net-Accounts	12.000.000
Anzahl an Achievements, die alle Spieler zusammengerechnet bisher erreicht haben (Stand: September 2009)	4.449.680.399

den He-Man, Battlecat und Orko verblüffend ähnlich sehen. In derselben Stadt trifft man übrigens die Prominente Haris Pilton und ihre beste Freundin Ricole Nitchie. Und wo wir gerade bei Horror-Gestalten sind: In der Taurenheimat Donnerfels begegnet man einer gewissen Clarice Foster. Einer der Hauptcharaktere in der Buchverfilmung **Das Schweigen der Lämmer** heißt Clarice Starling, gespielt von Jodie Foster.

Auf seinen weiteren Reisen trifft man Larion und Muigin (vertauschen Sie mal die Anfangsbuchstaben und lassen Sie die letzten Lettern weg), besiegt passend dazu Gorillas, die Fässer dabeihaben, angelt den Einen Ring aus allerlei Gewässern und besucht Toshleys Station (der von Bugs überrannte Stützpunkt aus **Starship Troopers**). Man reist mit den Zeppelinen des Goblins Hin Denburg, spricht mit einem Jungen, der tote Menschen sieht, kauft Blumen bei Florist Gump und erledigt die Quest „Bringt mir ein Gebüsch!“. Wer die Augen offen hält, entdeckt eigentlich in jeder Siedlung mindestens eine Andeutung.

2 It's Partytime! Feste in WoW

Fast alle Feiertage und Feste der realen Welt werden auch im virtuellen Azeroth gefeiert. Zu Weihnachten kommt der Nikolaus, Rentiere werden gesucht und der Grinch ärgert die Spieler. An Ostern verkleidet man sich als Hase und sucht Eier. Pünktlich zur Sommersonnenwende entzündet man Freudenfeuer und ehrt seine Ahnen. Und zu Halloween streift man Masken über und erschreckt Gastwirte. Sie sehen schon, die Feiertage in **WoW** haben wenig mit Religionsausübung zu tun.

Neben all der Heiterkeit und Besinnlichkeit gab es in der Vergangenheit jedoch auch Ärger mit den fröhlichen Festivitäten. In Azeroth wird nämlich auch das sogenannte Braufest zelebriert, in Anlehnung an das berühmte Münchener Oktoberfest. Das Problem dabei: Auf der Wies'n betrinken sich (im Optimalfall) nur Erwachsene. In **WoW** jedoch wird auch Kindern und Jugendlichen suggeriert, dass übermäßiges Biertrinken Spaß macht – ein Umstand, der Jahr für Jahr viele Moralwächter auf den Plan ruft.

3 Hinfort mit dem Komfort!

Etwas Ähnliches müssen sich auch die Entwickler von **WoW** zum Start des Spieles gedacht haben. Das sogenannte User Interface (UI), also die Gesamtheit an Fenstern, Schaltflächen und Knöpfen auf dem Bildschirm, war anfangs wenig benutzerfreundlich.

Beispielsweise ließen sich zusätzliche Aktionsleisten, auf denen Sie Ihre Fähigkeiten platzieren, erst ab Patch 1.3.1 einblenden. Heutzutage kommt im Grunde kein Spieler mehr mit weniger als vier dieser Leisten aus. Die Möglichkeit, seinen Helm und/oder seinen Umhang auszublenden, besteht ebenfalls erst seit dem ersten Patch nach Veröffentlichung des Spiels. Ein wahrer Segen bei all den hässlichen Kopfbedeckungen.

4 Big Brother is watching you!

Zumindest in den USA liest jemand mit, was Sie in **WoW** so von sich geben. Das FBI befürchtet nämlich, man könne über die zahlreichen Chatkanäle im Spiel Terrorakte planen. Ein 18-jähriger US-Amerikaner etwa äußerte mehrmals aus Spaß und Neugier, er wolle ein Flugzeug entführen. Das FBI erfuhr davon und nahm den jungen Mann fest – damit war der Scherz nicht nur geschmacklos, sondern auch nach hinten losgegangen.

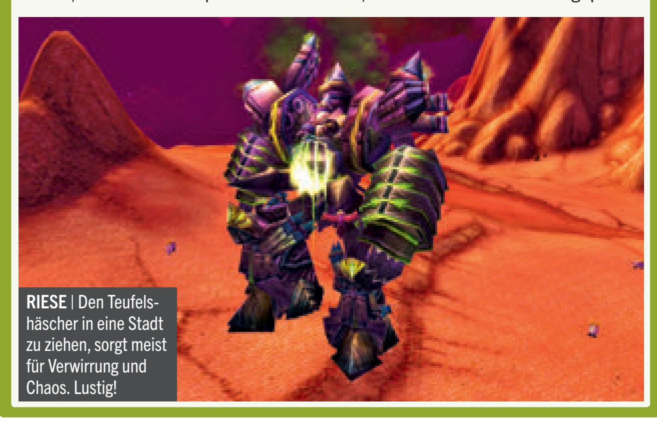
5 Im Spiel verewigt

Dass auch ein Großkonzern wie Blizzard sich für die Schicksale Einzelner interessiert, zeigen mehrere Erinnerungsstücke im Spiel. In der Zone Brachland etwa findet sich auf einem Berg eine Statue mit einer Inschriftentafel, beides in Gedenken an einen während der Entwicklung verstorbenen Mitarbeiter.

TREIBEN SIE ETWA SCHABERNACK?

Scherzkekse und Trickser gibt es überall. In Schulklassen, in Büros, in Foren, im Fernsehen, in der Familie – warum also nicht auch in Azeroth?

Trickserein sind auch in **WoW** möglich, meist indem ein gewiefter Zocker die grundlegenden Spielmechaniken zu seinen Gunsten ausnutzt. Oft gelingen demjenigen dann Dinge, die Blizzard selbst nie für möglich gehalten hätte – und daher auch sogleich ausbessert. Besonders beliebt unter den Schelmen ist es, einen Bossgegner durch die halbe Welt zu „ziehen“ und dann beispielsweise in einer feindlichen Stadt Amok laufen zu lassen. Der Weltboss Kazzak und der Teufelshäscher in der Scherbenwelt zählen zu den Bösewichten, die gern als Mittel für solche Späße genutzt werden. Ebenfalls beliebt: Gegner umhauen, die eigentlich für weitaus mehr Spieler ausgelegt sind. So gelang es früher einmal einem Paladin, oben genannten Kazzak allein zu besiegen, da er eine Lücke des Talents „Abrechnung“ ausnutzte. Während des letzten Add-ons schaffte es ein Magier durch den Spruch „Zauberraub“, die Instanz Naxxramas in der 25er-Version auf Solopfaden abzuschließen. Er stahl sich einfach einen Schutzschild, der ihn quasi unverwundbar machte. Beispiel 3: Im Pechschwingenhort war es Spielern kurzzeitig möglich, den Drachen Schattenschwinge ohne Hilfe zu töten, indem man einen Fehler in der Wegberechnung der feuerspeienden Echse ausnutzte. In allen drei Fällen galt jedoch: Sobald Blizzard Wind davon bekam, wurden die entsprechenden Talente, Zauber und Positionen angepasst.



RIESE | Den Teufelshäscher in eine Stadt zu ziehen, sorgt meist für Verwirrung und Chaos. Lustig!

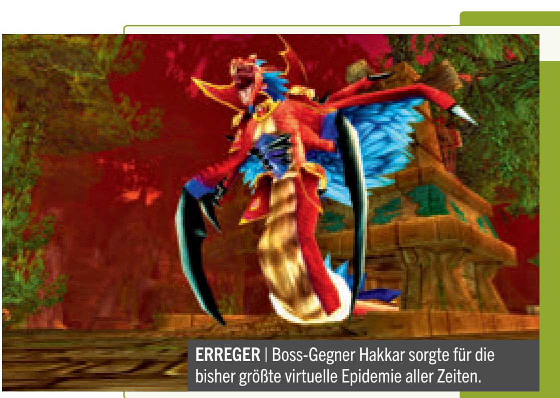
In der Stadt Shattrath hingegen steht ein Charakter, dem man als Allianzspieler ein Gedicht bringen soll. Besagtes Gedicht ist einem an Leukämie verstorbenen Spieler gewidmet, der NSC ist ein exaktes Abbild des Spielcharakters des Toten. Eine schöne Geste, wie wir finden.

6 Das hat's nicht ins Spiel geschafft

Bei jedem Spiel kommt es vor, dass es Dinge aus der Beta nicht in die Finalversion schaffen – **WoW** ist da keine Ausnahme. Beispielsweise durfte man anfangs seine Talentpunkte nicht neu verteilen. Einmal verklickt und der Charakter wäre im schlimmsten Fall unbrauchbar geworden. Ein anderes Beispiel: Anfangs hatten menschliche Charaktere noch andere Modelle, die mehr an die Menschen in **Warcraft 3** erinnerten. Zudem hatten Tauren keine Reittiere. Stattdessen ließen sie sich einfach auf alle viere nieder und liefen selbst – schade, dass es das nicht mehr gibt. Einige Dinge jedoch, die damals der Schere zum Opfer fielen, sind plötzlich wieder im Trend. So wird es mit dem nächsten Add-on **Cataclysm** die Möglichkeit geben, Zwergen-Magier zu erstellen – wie eben schon in der Beta.

7 Die Add-ons und ihre Auswirkungen

Mittlerweile sind zwei Add-ons für **World of Warcraft** erschienen, **The Burning Crusade** und **Wrath of the**



ERREGER | Boss-Gegner Hakkar sorgte für die bisher größte virtuelle Epidemie aller Zeiten.

SEUCHEN, BOMBENANGRIFFE UND CO.

In einer virtuellen Welt, in der es um virtuelle Konflikte geht, dürfen virtuelle Epidemien nicht fehlen.

Aktueller kann ein Spiel gar nicht sein. Während die Boulevard-Medien der Realität Panikmache mit der Schweinegrippe betreiben, gibt es ebendiese – wenn auch in ungefährlicherer Form – schon seit dem Betatest von **Wrath of the Lich King** in **World of Warcraft**. Bei der Übersetzung wurde aus „Swine Flu“ (engl. für Schweinegrippe) allerdings die Schweinepest. Schweinerei!
Weitaus gefährlicher für die virtuelle Bevölkerung war jedoch die Seuche, die 2005 in Azeroth wütete. Der mit Patch 1.7 eingeführte Endgegner der Instanz Zul'Gurub, Hakkar, belegt Spieler nämlich mit dem Zauber „Verdorbenes Blut“. Dieser wandert von Spieler zu Spieler weiter und verursacht stetigen Schaden. Durch einen Bug behielten die Spieler den Schwächungszauber jedoch auch dann, wenn sie die Instanz verließen. So kam es, wie es kommen musste: Ein Spieler steckte den nächsten an und binnen Stunden waren ganze Server infiziert und ausgestorben.
Aber nicht nur Seuchen waren früher gefährlich, sondern mitunter auch Mitspieler. Baron Geddon in der Instanz Geschmolzener Kern belegt seine Gegner mit „Lebende Bombe“. Betroffene explodieren nach kurzer Zeit und richten Schaden an allen Umstehenden an. Früher war es möglich, einen Begleiter inklusive Bomben-Debuff einzupacken und beispielsweise in einer Bank wieder hervorzuholen.

DIE GRÖSSTEN AUFREGER



SHOPPING | Im Blizzard-Store können Sie nun Haustiere kaufen. Abzocke oder gute Idee? Das müssen Sie entscheiden.

Bei allem Lob und der großen Fanschar: Nicht alle Ideen Blizzards stoßen auf Gegenliebe.

Der momentan größte Kritikpunkt: Mit jedem Update macht Blizzard das Spiel „casual-freundlicher". Auf Deutsch heißt das: Viele Spielziele lassen sich mit wenig Mühe und Zeitaufwand erreichen. Das führt dazu, dass diejenigen, die viel Zeit investieren, sich auf Dauer unterfordert fühlen. Eine Abkehr von dieser Casual-Freundlichkeit ist jedoch nicht in Sicht, die selbst ernannten Profis müssen also tapfer sein. Ebenfalls kritisiert wurde, dass seit diesem November ein Battle.net-Account Pflicht ist, um weiter **WoW** zu spielen. Auf noch weniger Liebe stieß Blizzards Idee, einen Item-Shop einzuführen, in dem Sie für reales Geld Spielinhalte wie Haustiere erwerben können. Dem Erfolg haben diese Dinge jedoch (noch) nicht geschadet.

WAS BRINGT DIE ZUKUNFT?

Auch wenn World of Warcraft jetzt schon fünf lange Jahre auf dem Buckel hat, von Ruhestand ist noch lange nicht die Rede. Es gibt noch genug Beschäftigung!

Auf der hauseigenen Spielemesse BlizzCon 2009 kündigte Entwickler und Hersteller Blizzard Entertainment bereits das nächste Add-on an. Dies hört auf den schönen Namen **Cataclysm** (engl. für Umwälzung oder Katastrophe) und soll irgendwann im Jahr 2010 in den Händlerregalen landen. Wie in der ersten Erweiterung **The Burning Crusade** wandern Spieler künftig in der Rolle zweier neuer Rassen durch die Welt von Azeroth: Goblins auf Hordenseite und Worgen als Teil der Allianz. Hinzu kommt eine komplette Neugestaltung der Welt des Hauptspiels, neue Rassen-Klassen-Kombinationen, ein neuer Beruf und grundlegende Veränderungen für viele Klassen.



GRÜNE WÄHLEN | Mit dem neuen Add-on dürfen Sie erstmals einen Goblin verkörpern. Die zweite neue Rasse werden die Worgen sein.

Lich King. Während die klassische Welt meist mittelalterlich angehaucht ist, wies die Scherbenwelt des ersten Add-ons ein völlig anderes Setting auf. Die technoide, extraterrestrische Stimmung stieß jedoch vor allem bei langjährigen Fans der Serie auf Kritik. Man konnte sich nur schwer mit der Idee spielbarer Außerirdischer mit Raumschiffen anfreunden.

Das zweite Add-on kehrte dann in die mittelalterliche Fantasy-Welt zurück, wenn auch auf einem frostigen Eiskontinent. Zudem kehrte mit Arthas eine der Hauptpersonen aus **Warcraft 3** zurück. Durch die Erhöhung der Maximalstufe zu jeder Erweiterung ergab sich jedoch ein trauriges Bild für die nun veralteten Gebiete: Sie sind so gut wie ausgestorben. Nur vereinzelte Abenteurer und Spieler, die sich einen Zweitcharakter hochspielen, sind gelegentlich noch anzutreffen. Schade um den brachliegenden Spielinhalt – deshalb kündete Blizzard für das dritte Add-on **Cataclysm** ein Redesign der klassischen Gegenden an.

8 Der Wandel der Klassen

Heutzutage hat jede Klassenspezialisierung ihre Daseinsberechtigung, doch das war nicht immer so. Vor allem im Classic-Spiel waren viele Spielweisen schlicht unnütz. Paladine waren Heiler, nur vereinzelt gab es Tanks (ein Charakter, der an vorderster Front die Gegner auf sich lenkt) oder Schadensverursacher. Ähnliches galt für die Druiden, hier waren Nah- und Fernkämpfer praktisch unbrauchbar. Dies wandelte sich zum Glück mit dem ersten Add-on und spätestens seit dem zweiten findet jede Spezialisierung ihre Nische.

9 Die Stimmung heute und früher

Früher waren Schlachtzüge für bis zu 40 Spieler ausgelegt, heute liegt die Obergrenze bei 25 Spielern. Da auch der Schwierigkeitsgrad stetig abnahm, kann man heute meist einen geringen Gildenzusammenhalt ausmachen. Früher suchten sich die meisten Spieler eine Gilde, die ihrem Spielverständnis entsprach. Heutzutage lässt sich jeder Spielinhalt auch mit zufälligen Mitspielern oder mit kleinen Gilden bestreiten. Große Gilden haben daher zunehmend mit Problemen zu kämpfen, ob es nun Motivationsprobleme oder Mitgliederschwund sind. Positiv: Kleinere Gilden, etwa Familien oder Freundeskreise, haben es nun einfacher, etwas im Spiel zu erreichen.

Erfolge waren früher also weitaus schwerer zu erreichen, was dazu führte, dass man sie entsprechend ausgiebiger feierte. Zudem war man oft jahrelang mit den Mitspielern in einer Gilde. Heute erreicht man die meisten Ziele spielerisch und oftmals kennt man die meisten Mitstreiter gar nicht oder kaum. Und das wird wohl in Zukunft so bleiben.

10 Prominente und WoW

Auch die Prominenz kommt nicht um **WoW** herum. So machten William Shatner, Verne Troyer (Mini-Me aus **Austin Powers**) und Mr. T sowie Smudo und Thomas D. von den Fantastischen Vier Werbung für das Spiel. Bushido, Yvonne Catterfeld, der US-Komiker Dave Chappelle und Ex-Formel-1-Weltmeister Jacques Villeneuve hingegen spielen oder spielten selbst. Ob das jetzt gute oder schlechte Werbung ist, überlassen wir mal jedem selbst. ❑

INTERVIEW MIT **JEFF CHAMBERLAIN** UND **RUSSELL BROWER**

„Wir gehen bei WoW wie in der Filmbranche vor."

PC Games: Was uns natürlich am brennendsten interessiert: Wird es im Laufe der Geschehnisse von Patch 3.3 weitere Zwischensequenzen wie an der Pforte des Zorns geben?

Chamberlain: „Wir haben natürlich mitbekommen, dass diese Zwischensequenz ziemlich gut ankam, und wollen definitiv in diese Richtung weiterarbeiten. In welcher Form genau, steht noch nicht fest."

PC Games: Wer entscheidet eigentlich letztendlich, welches Ereignis eine solche Sequenz wert ist?

Jeff Chamberlain ist Projektleiter für Zwischensequenzen bei Blizzard.

Chamberlain: „Die Personen, die das entscheiden, sind in erster Linie der Creative Lead Chris Metzen und Tom Chilton. Es sind immer noch die Designer, die uns vorgeben, welche Momente sie durch einen cineastischen Einspieler hervorheben möchten."

Brower: „Es ist aufregend, mitzuerleben, wie sich die Geschichte des Spiels entwickelt, und oft kommen einem Ideen in den Sinn, wie man Abschnitte des Spiels hervorheben könnte. Dann gehen wir auf die Entwickler zu und unterbreiten ihnen unsere Vorschläge. Dabei kann es sich um eine Zwischensequenz, eine simple Sprachvertonung oder einen musikalischen Einspieler handeln, der die Aufmerksamkeit des Spielers auf sich zieht und ihm bewusst macht, dass etwas Wichtiges passiert."

PC Games: Habt ihr auch direkten Einfluss auf das Geschehen oder bekommt ihr nur ein fertiges Skript?

Chamberlain: „Es kommt natürlich vor, dass Chris Metzen eine gute Idee hat und wir sie dann nehmen und ausarbeiten. Prinzipiell gehen wir aber wie in der Filmbranche vor: Wir entwerfen ein Storyboard und reichen dies an die zuständigen Leute weiter, die dann ihr Okay dazu geben müssen."

PC Games: Russell, du musst erstmals Musik für eine Zone komponieren, die es bereits länger gibt und die nun schlicht und ergreifend zerstört wird. Wie gehst du an diese Aufgabe heran?



Russell Brower ist Audio Director bei Blizzard.

Brower: „Nun, es ist immer noch Azeroth und nicht zu 100 Prozent zerstört. Sein Antlitz hat sich geändert, aber die Zonen, die Spieler seit fünf Jahren kennen, haben immer noch einen Wiedererkennungswert und hier spielt auch die Musik eine Rolle. Deren Aufgabe ist, dem Spieler zu vermitteln, dass sich etwas verändert hat, aber viele Dinge noch so wie früher sind."

PC Games: Sind für **Cataclysm** mehr Zwischensequenzen geplant als für **Wrath of the Lich King**?

Chamberlain: „Wir besprechen das derzeit noch."

PC Games: Es soll ja mehr sogenanntes Phasing geben. Das lässt ja Raum für Zwischensequenzen, oder?

Chamberlain: „Sagen wir's mal so: Es ist durchaus möglich. Sicher ist noch nichts."



JACKPOT
Jetzt mitspielen!
„HEUTE GEWINNE ICH ALLES ZURÜCK – ICH SPÜR' DAS!"
SPIEL
NICHT BIS ZUR
GLÜCKSSPIEL
SUCHT
Vorsicht – Glücksspiel kann zur Sucht werden.
Glücksspiele sind vom Zufall abhängig und nicht vom Gefühl. Wer glaubt, das Spiel beherrschen zu können, riskiert, die Kontrolle zu verlieren und glücksspielsüchtig zu werden. Lassen Sie es nicht so weit kommen. Glücksspielsucht ist eine Krankheit, für die es Hilfe gibt. Information und Beratung unter:
Tel. 0 800 - 1 37 27 00 (kostenlos & anonym) oder www.spielen-mit-verantwortung.de
BUNDESZENTRALE FÜR GESUNDHEITLICHE AUFKLÄRUNG
BZgA

VORSCHAU 01/10

INHALT

STRATEGIE

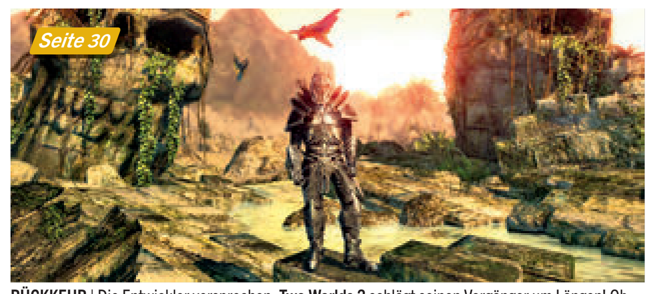
ANNO 1404: VENEDIG



PREMIERE | Als erstes Magazin weltweit haben wir das Add-on zum Aufbau-Strategie-Hit spielen dürfen. Von Kollege Christian Schlütter erfahren Sie, wie es sich in der Lagunenstadt handeln und bauen lässt.

ROLLENSPIEL

TWO WORLDS 2





RÜCKKEHR | Die Entwickler versprechen: **Two Worlds 2** schlägt seinen Vorgänger um Längen! Ob wir nach unserem Besuch beim Hersteller der gleichen Meinung sind, verraten wir in der Titelstory.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 10.12.09)

1. **MAFIA 2** – Action | 2k Games – Termin: 2010
2. **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 04.03.2010
3. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY** – Echtzeit-Strategie | Blizzard – Termin: Nicht bekannt
4. **ASSASSIN'S CREED 2** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 04.03.2010
5. **MASS EFFECT 2** – Action-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 28.01.2010
6. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC** – Online-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: Nicht bekannt
7. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS** – Rollenspiel | Nicht bekannt – Termin: Nicht bekannt
8. **TWO WORLDS 2** – Rollenspiel | Zuxxez – Termin: 2. Quartal 2010
9. **CRYSIS 2** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: Nicht bekannt
10. **DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT** – Rollenspiel | dtp Entertainment – Termin: 12.02.2010



KOLUMNE

LEERE HINTER DEN KULISSEN

Gestatten, Robert Horn. Spieleredakteur und leidenschaftlicher Genießer einer Vielzahl von Zocker-Genres. Seit Jahren durchstreife ich digitale Wüsten mit der Knarre im Anschlag, prügel mich mit Schwert und Schild durch Orkhorden und befreie Welten von finsteren Mächten. In letzter Zeit (danke, Weihnachtsgeschäft) hat mein liebstes Hobby wieder ordentlich Nachschub für gesundheitsschädigendes Dauerdaddeln bis tief in die Nacht bekommen. Meine beiden Zeitfresser: **Dragon Age: Origins** und das brachiale **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Beide kosten mich Stunde um Stunde vor dem Monitor, beide wirken auf den ersten Blick wie hochpolierte Spielejuwelen, die einander an Glanz überstrahlen wollen. Als Mensch, der sein Hobby zum Beruf gemacht hat, komme ich nicht umhin, die Lupe auszupacken.

Und siehe da: Hinter ihren polygonreichen Fassaden, hinter all den Partikeleffekten, dem wummernden Sound, finde ich … erschreckend wenig. **Modern Warfare 2** zum Beispiel: Sind Sie da mal in eine Richtung gelaufen, die das Spiel nicht vorsieht? Sie werden überrascht sein, mit welch billigen Mitteln Sie am Weiterkommen gehindert werden. Dazu kommt, dass das Spiel allein über stumpfeste Gewalt schocken will. Holzhammer statt pfiffige Ideen, Faust statt Gehirn. Oder **Dragon Age:** Abseits der tollen Kampfanimationen steht mein Charakter (mit immergleichem, dümmlichem Gesichtsausdruck) in der Gegend herum, als hätte er einen Stock im Allerwertesten. Dazu gibt's ein paar karge Landschaften, Steigungen, die ich nicht erklimmen kann, Seen, die zu durchschwimmen anscheinend nicht vorgesehen ist. Das erinnert mich an die Sperrholzkulissen alter Hollywood-Schinken, an deren Rückseite die mühsam aufgebaute Illusion einer heilen Spielwelt schneller zerplatzt als eine Seifenblase an einem Kaktus. Jedes Spiel hat solche Leichen im Keller. Sie zu finden, macht aber nicht wirklich Spaß.



VORSICHT | Im Kampf gegen mehrere Gegner kommt es auf Timing an, damit Ihre Kombos nicht von feindlichen Angriffen unterbrochen werden.

Von: Sebastian Weber

Reality Pump entführt Sie wieder nach Antaloor. Wir haben den Risen-Herausforderer angespielt!

Two Worlds 2

Im Mai 2007 veröffentlichte der polnische Entwickler Reality Pump (**Earth 2140**) sein erstes Rollenspiel: **Two Worlds**. Die Konkurrenz war damals stark, die Ziele hoch: Die Spielwelt Antaloor war riesig, Magie- und Alchemiesystem überraschend anders, der Held durfte jederzeit per Pferd durch die Lande reisen, Waffen waren modifizierbar und so weiter. Doch wie so oft bei hochgesteckten Zielen: Nicht alles klappte so gut, wie es sich auf dem Papier vielleicht lesen mochte. Heraus kam zwar ein durchaus solides Rollenspiel, das aber seinem enormen Umfang viel Spielspaß-Potenzial opferte.

Gut zwei Jahre später. Wir sitzen in der Nähe von Karlsruhe in einem Besprechungsraum von Publisher Zuxxez, schauen und spielen **Two Worlds 2** an. Wieder ein Rollenspiel. Wieder von Reality Pump. Wieder mit vielen, vielen guten Ideen und Ansätzen. Und wieder ist die Konkurrenz (**Risen**, **Dragon Age**, **Mass Effect 2**) scheinbar übermächtig.

Two Worlds 2 setzt fünf Jahre nach dem Vorgänger ein. Nachdem sich der Held dort gegen Gandohar gewandt hat – Sie erinnern sich vielleicht noch, der Kerl, der den Protagonisten in Teil 1 betrog –, fristet er in dessen Verlies ein trauriges Dasein. Abgeschnitten von der Welt verharren Sie in seiner Rolle in der Dunkelheit, noch immer mit dem Ziel, Ihre Schwester Kyra aus den Fängen des Bösen zu befreien. Als jedoch alle Hoffnung vergeben scheint, taucht plötzlich eine Kämpfergruppe Orks auf, die Sie befreit und per Teleporter auf eine Insel schafft. Warum Ihre ehemals verhassten Gegner Sie retten, was deren Anführerin, die sogenannte Dragon Queen, im Schilde führt und wie Sie Ihre Schwester doch noch aus den Fängen Gandohars retten können, genau das beschäftigt Sie in **Two Worlds 2** laut Entwickler mindestens 25 Stunden lang.

Wie es von der Insel aus weitergeht, verrieten uns die Macher nicht. Allerdings haben sie eingesehen, dass Spieler sich aufgrund der enormen Größe des ersten Teils oftmals verloren vorkamen. Das möchte Reality Pump nun ändern. Zwar verfolgt man nach wie vor das Open-World-Konzept, allerdings eröffnet man Ihnen nicht direkt zu Beginn die gesamte Spielwelt. Das Tutorial stellt Gandohars Festung dar, aus der Sie flüchten. Dort lernen Sie, wie üblich, die wichtigsten Fähigkeiten und Funktionsweisen kennen. Sobald Sie es auf die angesprochene Insel geschafft haben, eröffnet sich Ihnen ein zwar weitläufiges, aber noch immer begrenztes Gebiet – die gesamte Spielwelt steht Ihnen erst offen, sobald Sie das Eiland verlassen haben, was Sie aufgrund der dafür nötigen

Gefährlich

In **Two Worlds 2** sollten Sie sich aufgrund des Magiesystems vor mächtigen Magiern fernhalten, denn die könnten Sie in Sekundenschnelle besiegen.



STIMMUNGSVOLL | Den Thronsaal von Bösewicht Gandohar entwerfen die Entwickler bewusst düster.

Quests bereits einige Stunden lang beschäftigen soll.

Doch obwohl die Entwickler die Spielwelt ein wenig unterteilen, soll Antaloor keineswegs kleiner oder weniger eindrucksvoll als im Vorgänger sein. Auch **Two Worlds 2** bietet wieder verschiedene Landschaftsarten – von Wüsten über Küstenregionen, Savannen, Sümpfen und Wäldern bis hin zu orientalisch angehauchten Arealen –, die sich allesamt nicht nur im Aussehen, sondern auch anhand ihrer Bewohner unterscheiden. Neben Menschen und den angesprochenen Orks treffen Sie unter anderem auch auf Groms (sozusagen die Goblins im **Two Worlds**-Universum), Scapulari (eine Mischung aus Hai und Mensch) und sogar Elfen.

Für die Fortbewegung innerhalb der schier unendlichen Weiten spendieren die Entwickler Ihnen wieder Pferde, verbessern allerdings deren Reiteigenschaften deutlich (siehe Kasten „Kritikpunkte des Vorgängers"). Die am Wasser gelegenen Gebiete bieten zudem die Möglichkeit, dass Sie sich per Boot auf die Reise begeben. Daneben sind praktische Teleporter über die Welt verstreut, mit denen Sie sich schnell zwischen Orten hin und her bewegen dürfen. Die Portale müssen Sie allerdings erst finden, bevor Sie sie nutzen können. Finden bedeutet in diesem Fall jedoch nicht unbedingt, dass Sie diese tatsächlich erblicken müssen, es genügt auch, wenn Ihnen ein NPC den Standort eines solchen Tors verraten hat oder Sie in einem Buch davon gelesen haben.

Apropos NPCs: Von denen gibt es, ganz rollenspieltypisch, jede Menge in der Spielwelt und fast alle haben Aufträge für Sie parat (siehe Kasten „Quest-Beispiel: Der Sumpf"), handeln mit Ihnen, lassen sich beklauen oder, oder, oder. Neben den Hauptquests, die Sie verfolgen, um die Geschichte voranzutreiben, verdienen Sie sich mit derartigen Nebenjobs wertvolle Belohnungen und Erfahrung für Ihren Helden, um diesen immer weiter auszubauen.

Wenn Sie den Bewohnern Antaloors unter die Arme greifen, lohnt sich das aber nicht nur, weil Sie dafür Geschenke bekommen, sondern auch, weil sich das auf Ihren Ruf auswirkt. Dieser hat sowohl Einfluss auf einzelne Personen als auch auf Gilden oder ganze Städte. Zudem soll es so sein, dass jeder NPC ein Gedächtnis hat und sich merkt, wie Sie ihn behandeln.

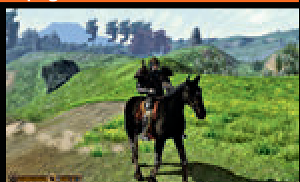


LEBENSECHT | Da in Antaloor jedes Lebenwesen einen Tagesablauf haben soll, kann es auch zu solchen Jagdszenen kommen.

KRITIKPUNKTE DES VORGÄNGERS

Two Worlds wies seinerzeit einige Elemente auf, die viele Spieler nervten. Wir klären, ob die Entwickler diese Macken nun im zweiten Teil beseitigen.

Holpriges Reiten



So war's in Two Worlds: Die Pferde in **Two Worlds** waren widerspenstige Viecher. Sie blieben gerne an Stock und Stein hängen, steuerten sich besonders im Galopp eher schlecht als recht oder bockten an Steigungen. Erst Patches brachten hier nach und nach Abhilfe.

So wird's in Two Worlds 2: Für **Two Worlds 2** hat Reality Pump die Rösser laut eigenen Aussagen völlig überarbeitet, sodass sie nun tadellos funktionieren. So nahm man diesen die eigenständige KI, die durchaus dazu führte, dass so mancher Gaul nicht machte, was der Spieler wollte.

Zu wenig Abwechslung

So war's in Two Worlds: **Two Worlds** bot zwar Schnee-, Wüsten- und sogar Lavagebiete, doch den Großteil Antaloors machte genretypisch Wald aus. In dem trafen Sie immer wieder auf Groms und Banditen, was auf Dauer etwas eintönig war.

So wird's in Two Worlds 2: Reality Pump legt deutlich nach und erweitert die Spielwelt unter anderem um Savannen und orientalische Gebiete. Deshalb gehen wir davon aus, dass Sie so auch häufiger auf unterschiedliche Monster und Gegner treffen.

Kampfsystem und Balancing



So war's in Two Worlds: Die Kämpfe beschränkten sich darauf, die linke Maustaste im richtigen Rhythmus zu drücken. Außerdem erlaubte Ihnen **Two Worlds**, gleiche Waffen zu kombinieren, wodurch diese theoretisch bis in die Unendlichkeit stärker gemacht werden konnten – ein großes Balancing-Problem!

So wird's in Two Worlds 2: Reality Pump setzt in den Scharmützeln auf Kombos, die Sie mit verschiedenen Schlagarten zusammenfügen. Waffen sind zwar wieder modifizierbar, aber weitaus differenzierter.

Erschwertes Zielen

So war's in Two Worlds: In Kämpfen konnte es leicht geschehen, dass Sie aus Versehen einen NPC attackierten, da hier die Steuerung keine genaue Attacke ermöglichte. So hatten Sie plötzlich und ungewollt die Bevölkerung gegen sich aufgehetzt.

So wird's in Two Worlds 2: Der Nachfolger soll ein völlig überarbeitetes Zielsystem beinhalten, das automatisch den nächsten Gegner fokussiert – es sei denn, Sie bessern per Tastendruck manuell nach.

QUEST-BEISPIEL: DER SUMPF

Two Worlds 2 steckt voller Haupt- und Nebenquests. Als Beispiel zeigen wir Ihnen hier einen Aufgabenverlauf aus dem Sumpfgebiet, der in die Hauptgeschichte eingebunden ist. Diesen Abschnitt durften wir streckenweise selbst anspielen.

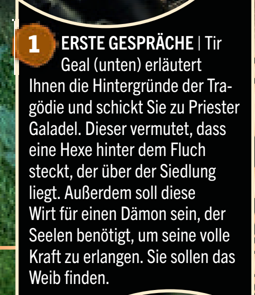
Sobald Sie das Sumpfgebiet betreten, ändern die Entwickler die Atmosphäre, sodass Sie Bedrohung und Gefahr direkt fühlen. Dazu kommt, dass der Sumpf von einer magischen Barriere umgeben ist, die Sie nicht überwinden können. Nach einiger Zeit gelangen Sie in eine Siedlung, deren Anwohner abweisend reagieren. Grund: 20 Jahre zuvor wurden die Bewohner über Nacht dahingerafft und treiben seither als Zombies ihr Unwesen, was Misstrauen gegenüber Fremden schafft. Was es damit auf sich hat, das sollen Sie herausfinden.

6 RÜCKWEG | Egal ob Sie die Hexe getötet oder am Leben gelassen haben, der Rückweg zu Galadel steckt abermals voller Gefahren.



7 ZWIELICHTIGER KERL | Haben Sie die Hexe getötet, sacken Sie bei Galadel Ihre Belohnung ein. Falls Sie dem Weib allerdings Glauben geschenkt haben, stellt sich heraus, dass in Wirklichkeit der Priester der Wirt des gefährlichen Dämons ist. Gegen diesen kämpfen Sie nun und befreien somit den Sumpf von der Plage.

1 ERSTE GESPRÄCHE | Tir Geal (unten) erläutert Ihnen die Hintergründe der Tragödie und schickt Sie zu Priester Galadel. Dieser vermutet, dass eine Hexe hinter dem Fluch steckt, der über der Siedlung liegt. Außerdem soll diese Wirt für einen Dämon sein, der Seelen benötigt, um seine volle Kraft zu erlangen. Sie sollen das Weib finden.



Giant Arthropod

5 ENTSCHEIDUNG | Wenn Sie die Hexe erreicht haben, behauptet diese, nicht das Böse zu sein, wie Galadel verbreitet. Vielmehr sei sie dafür verantwortlich, dass die Siedlung beschützt bleibt. Nun müssen Sie sich entscheiden, ob Sie ihr oder dem Priester des Dorfes glauben. Halten Sie zur Hexe, bekommen Sie eine weitere storyrelevante Quest, in der Sie gegen diese fiese Spinne antreten.

3 FAST AM ZIEL | Um der magischen Kraft der Hexe begegnen zu können, brauchen Sie ein Amulett, das der Anführer der Untoten in seinem Besitz hat. Um zu diesem zu gelangen, müssen Sie sich allerdings erst seinen starken Wächtern stellen, die Sie nicht unterschätzen sollten.

2 GEFÄHRLICHER WEG | Auf Ihrem Streifzug durch den Sumpf treffen Sie ständig auf die Untoten, die auch die Siedlung immer wieder heimsuchen. Die Kerle sind jedoch behäbig und stellen deshalb kein großes Problem für agile Kämpfer dar.

I can't leave this place - I'm not strong enough to survive the trip to the village - but I can send my magic towards it, creating a

4 RÄTSEL | Um den Anführer der Untoten zum Leben zu erwecken, müssen Sie einen Blitz in die Kapelle einschlagen lassen, in der der Arme verstarb. Wie Sie dies schaffen? Das ist eines der Rätsel in **Two Worlds 2**. Da der Widerling Ihnen das Amulett natürlich nicht freiwillig in die Hand drückt, stehen Sie hier einem Mini-Bossgegner gegenüber.

The Ultimate Undead





▲ **PRAKTISCH** | In **Two Worlds 2** können Sie jederzeit zwischen Maus-Tastatur- und Gamepad-Steuerung wechseln. Das Spiel reagiert sofort darauf und stellt entsprechend die Tastenbelegung um, wenn Sie den Stecker des Pads ziehen.

◀ **LANGSAM** | Wenn Sie schwere Waffen nutzen, senkt dies die Geschwindigkeit Ihrer Angriffe, dafür verursachen Sie mehr Schaden. Da Sie im Inventar Sets abspeichern dürfen, können Sie schnell auf die jeweilige Situation reagieren.

Falls Sie ihm also schnippisch antworten, ist er für kurze Zeit nicht sonderlich gut auf Sie zu sprechen. Wenn Sie ihn ausrauben oder gar vermöbeln, kann es sein, dass er Sie für lange Zeit meidet. Dies wiederum wirkt sich auf die weitere Geschichte, Aufgaben oder einfach nur auf die Preise aus, die er Ihnen in seinem Laden macht. Es ist also ratsam, bedacht zu handeln.

Was Sie in einem Geschäft für neues Equipment aller Art berappen müssen, richtet sich aber nicht nur danach, ob der Besitzer Sie leiden kann. Unter der Haube von **Two Worlds 2** soll ein ausgeklügeltes Wirtschaftssystem seinen Dienst verrichten. Heißt konkret: Wenn Sie einem Händler 20 Schwerter verkaufen, sinkt mit jeder Klinge, die Sie ihm anbieten, der Preis, den er Ihnen dafür zahlt. Gleichzeitig sinkt in der gesamten Stadt der Obulus, den Sie für Schwerter auf den Tisch legen sollen, da das Angebot deutlich gestiegen, die Nachfrage aber gleich geblieben ist. Deshalb ist es sinnvoll, Ihre Beute gezielt unterschiedlichen NPCs anzubieten, um möglichst viel Gewinn damit zu machen oder sogar herauszufinden, welche Waren in welchem Ort gebraucht werden.

Frischen Wind ins Rollenspiel-Genre bringt der Aspekt, dass Sie – außer den simplen Grundsatz von Angebot und Nachfrage auszunutzen – auch selbst ein Gewerbe aufbauen können. Die Entwickler stellen nämlich in Aussicht, dass Sie zum Beispiel eine Produktionsstätte für Klingen erwerben können. Dort müssen Sie natürlich dafür sorgen, dass Ihre Mitarbeiter zufrieden sind, bekommen dafür aber jede Menge Waffen, die Sie wiederum für viel Zaster an den Mann bringen. Klingt interessant, aber gleichzeitig auch ein wenig zu ambitioniert und unpassend.

Der wichtigere Aspekt, weshalb Sie den Bewohnern Antaloors helfen sollten, ist natürlich, damit Sie Ihren Helden nach und nach ausbauen. Dies funktioniert im Grunde wie in anderen Rollenspielen auch. Für erfüllte Quests bekommen Sie Erfahrungspunkte, genauso wie für besiegte Gegner, erfolgreiche Taschendiebstähle und so weiter. Haben Sie genug Erfahrung gesammelt, steigen Sie eine Stufe auf und erhalten Parameter- und Skill-Punkte. Erstgenannte verteilen Sie auf Faktoren wie Stärke, Ausdauer oder Willenskraft, Letztgenannte auf Talente wie Reiten, Diebstahl oder Ähnliches. Bestimmte Skills sind dafür von Anfang an verfügbar, andere müssen Sie erst im weiteren Spielverlauf freischalten. Also alles wie aus **Two Worlds** gewohnt.

Und ebenfalls wie im Vorgänger stellt Sie das Spiel nicht vor die Wahl, welche Klasse Sie verkörpern möchten, zwingt Sie also nicht in die Rolle eines Magiers, Kämpfers oder Bogenschützen – wie in vielen anderen Genre-Kollegen. Vielmehr bestimmen Sie mit Ihren Entscheidungen, in welchen Aspekten Ihr Held gut, in welchen er schlecht ist. Dennoch gruppiert **Two Worlds 2** die Fähigkeiten sinnvoll, sodass Sie leicht erkennen, welche zum Beispiel eher einem Krieger entsprechen würden. Sollten Sie sich im Verlauf des Abenteuers dennoch dabei erwischen, dass Sie mit Ihrer Ausrichtung nicht

WAFFEN BAUEN – DAS NEUE CRAFTING-SYSTEM

In Two Worlds durften Sie Gegenstände gleicher Art miteinander kombinieren und sie so stärker machen. Für den Nachfolger hat sich Reality Pump ein neues System ausgedacht.

NACHVOLLZIEHBAR | Gegenstände lassen sich in Two Worlds 2 in ihre Einzelteile zerlegen, die Sie wiederum weiterverarbeiten.

In **Two Worlds 2** gehen die Entwickler einen realistischeren Weg als im Vorgänger: Diesmal zerlegen Sie Gegenstände in ihre Einzelteile, um diese dann weiterzuverarbeiten. Das Beispiel links zeigt ein Schwert, aus dem Sie Holz und Metall gewinnen. Das Holz wiederum verstärkt dann etwa Ihren Schild, das Metall Ihren Helm. Natürlich könnten Sie das Metall auch dafür verwenden, Ihre Lieblingswaffe zu verbessern – ganz wie Sie möchten. Waffen haben zudem Slots, in die Sie magische Kristalle einbauen, um zum Beispiel ein Flammenschwert zu basteln, denn magische Waffen liegen nicht einfach so herum. Eher Spielerei ist dagegen, dass Sie Ihre Ausrüstung auch farblich verändern dürfen. So färben Sie Ihren Harnisch mit den richtigen Zutaten von Rot nach Gelb (siehe oben).



NETTE IDEE | Mit den richtigen Zutaten färben Sie Ihre Ausrüstung neu ein. Nicht spielentscheidend, aber ein löbliches Detail.

DIE SPIELWELT IM ÜBERBLICK

Reality Pump plant verschiedenste Landschaftsarten. Welche dies sind und inwiefern sie sich unterscheiden, verraten wir Ihnen hier:

Wüste
In der Wüste finden Sie zwei Städte: Cheznaddar und Hatmandor. Auf dem Weg von einer zur anderen erwarten Sie allerdings etliche Gefahren, von Sanddrachen über Varane bis hin zu Fata Morganas.

Küstenregion
Die Küstenregionen nehmen in **Two Worlds 2** eine Schlüsselrolle ein, zudem versprechen die Entwickler jede Menge Abwechslung, Schätze und einige der gefährlichsten Orte Antaloors.

Savanne
Hatmandor liegt an der Grenze zwischen Wüste und Savanne, die unter anderem Nashörner, Schimpansen und Hyänen beheimatet. Außerdem herrscht dort ein Konflikt zwischen Rebellen und Gandohars Truppen.

Wälder
Wie in Fantasy-Rollenspielen üblich streifen Sie auch durch Wälder, in denen Sie jede Menge bekannte Monster treffen.

Orient
Dort, wo die Orks die Hafenstadt Ashos (der wichtigste Handelsplatz aus **Two Worlds'** Antaloor) völlig zerstört haben, entsteht eine neue Metropole, die die Entwickler orientalisch/asiatisch entwerfen. Reality Pump verspricht, damit die schönste Spielregion zu basteln.

Sümpfe
Im Sumpfgebiet erledigen Sie eine der wichtigen Quests. Das Gebiet zeigt auch den Einfluss der Umgebung: Solange Sie auf den Wegen bleiben, kommen Sie normal voran, marschieren Sie durch den Schlamm, verlangsamt sich Ihr Tempo realistisch.



TRITT EIN | Viele der Gebäude in **Two Worlds 2** sollen begehbar sein. Damit möchte Reality Pump einen der größten Kritikpunkte des Vorgängers beseitigen.



SCHNELL WEG | Wie schon im Vorgänger dienen unter anderem Pferde zur Fortbewegung. Die Steuerung soll deutlich besser sein als zuvor.

GESPRÄCHIG | Die Story von **Two Worlds 2** umfasst mehrere Hundert Quests. Stellen Sie sich also auf eine Menge Unterhaltungen mit NPCs ein.

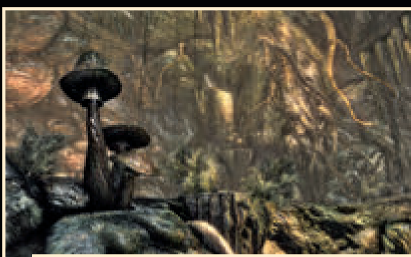


HÜBSCH | **Two Worlds 2** setzt auf einen realistischen Tag-Nacht-Wechsel, der grafisch schick umgesetzt wird. 24 Stunden entsprechen dabei einer Spielzeit von 26 Minuten.

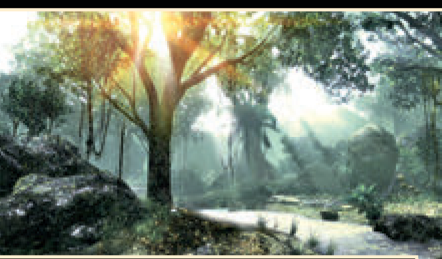




Die Physik hat spielerischen Nutzen: Möchten Sie zum Beispiel auf eine höher gelegene Plattform gelangen, können Sie dafür eine Leiter nutzen, die Sie sich von woanders heranholen – oder Sie stapeln einfach Kisten aufeinander, die jedoch unter Ihrem Gewicht zusammenbrechen könnten. Genauso dürfen Sie Treibholz im Wasser vor sich herschieben, um es dann an anderer Stelle zu nutzen. Wir hoffen auf spannende Physikrätsel – die Technik hierfür ist ja bereits vorhanden!







ABWECHSLUNGSREICH | Die Entwickler entwerfen die vielen verschiedenen Landstriche allesamt stimmungsvoll und glaubwürdig. Die überarbeitete Grafik-Engine leistet ganze Arbeit.

PRAKTISCH | Wie in allen Rollenspielen zeigt die Minimap übersichtlich, was sich in Ihrer Nähe befindet. Wenn Sie sich zudem Marker auf die Karte setzen, symbolisiert der gelbe Kreis den gewählten Ort. Somit ist **Two Worlds 2** zum Beispiel **Dragon Age** einen Schritt voraus, das nur Umgebung, Gegner und die eigene Party zeigt, aber keine eigenen Einzeichnungen zulässt.

Dragon Age

ENTFERNUNGSANZEIGE | Wenn Sie sich auf der Karte einen Marker setzen, verrät Ihnen diese Anzeige, wie weit Sie noch von Ihrem Ziel entfernt sind. Wir würden uns allerdings wünschen, dass auch eine Kompassfunktion eingebaut wird. So könnten wir sofort erkennen, in welche Richtung wir müssen.

GEWOHNT | Wie in anderen Genre-Vertretern sehen Sie hier, wie viel Lebensenergie Ihr Gegner noch übrig hat.

ÜBERLEBENSWICHTIG | Hier zeigt Ihnen **Two Worlds 2** die Gesundheit (rot), die Zauberkraft (blau) und die verbleibende Ausdauer (gelb) Ihres Charakters an.

SCHNELLANWAHL | In diese Leiste dürfen Sie Fähigkeiten, Zauber und so weiter legen. Auch das Occulus steht hier zur Wahl, wenn Sie es erlangt haben. Dieses ist eine Art fliegende Kamera, mit der Sie Ihre Umgebung erkunden.

40 m

Undead

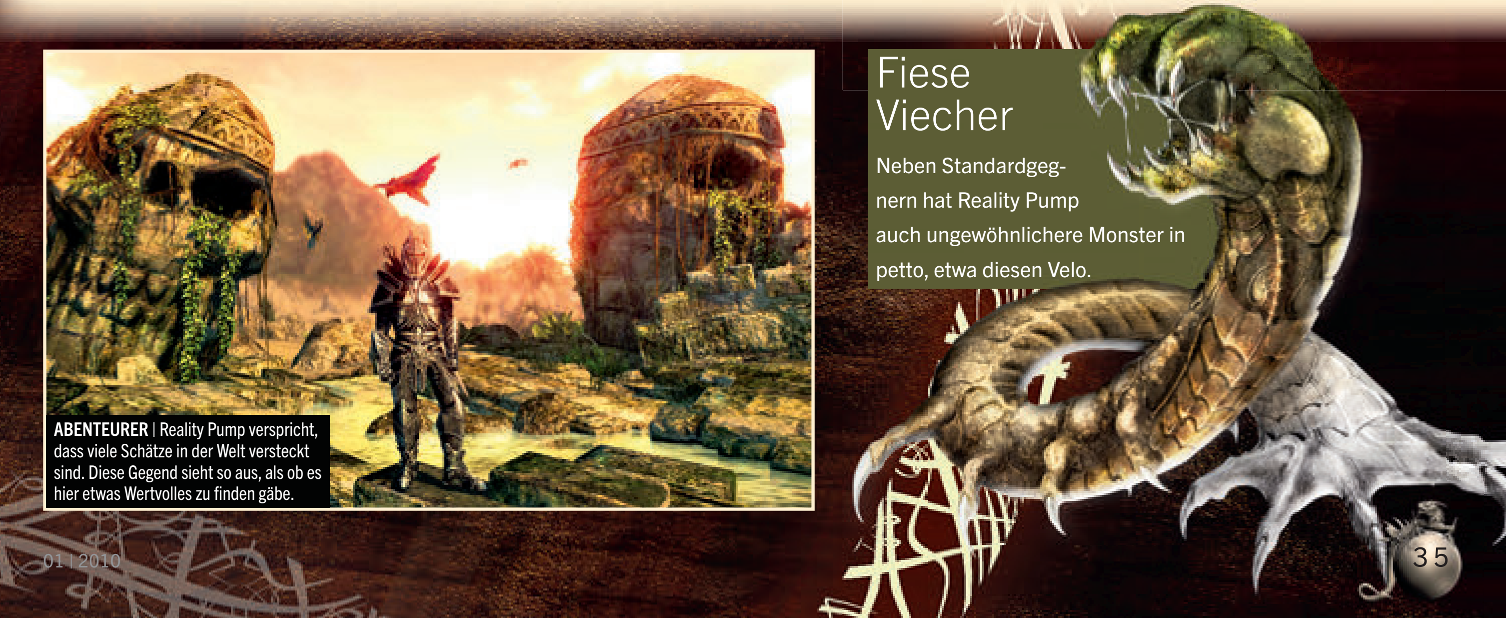
zufrieden sind, bedeutet das nicht, dass Sie wieder von vorne beginnen müssen. Stattdessen suchen Sie einen der sogenannten Soulpatcher auf. Diese Zauberer können den Fähigkeitenbaum Ihres Schützlings in den Ausgangszustand zurück versetzen, sodass Sie alle Skill-Punkte noch einmal neu verteilen dürfen, um Fehler vom Beginn der Reise wieder gutzumachen.

Ein gut ausgebauter Charakter ist nicht der einzige Schlüssel, um die Kämpfe in **Two Worlds 2** erfolgreich zu bestreiten. In den Auseinandersetzungen kommt es auch darauf an, dass Sie die verschiedenen Angriffsarten stimmig kombinieren. Neben dem normalen Schlag hat Ihr Held nämlich noch eine Attacke aus dem Sprung drauf, kann herumwirbeln und Gegner hinter sich aus der Drehung fertigmachen und natürlich gegnerische Schläge blocken. Diese verschiedenen Möglichkeiten lösen Sie ganz simpel aus, indem Sie die linke Maustaste plus eine der Richtungstasten drücken oder mit der rechten Maustaste Angriffe abwehren. Allerdings kommt es natürlich – wie so oft – auf das Timing an, damit Sie Ihre Aktionen nahtlos aneinanderreihen.

Wenn Ihnen das zu kompliziert ist, genügt es für unerfahrenere Spieler auch, einfach nur die Angriffs-, also die linke Maustaste zu betätigen. So entstehen ebenfalls Kombos, die allerdings nie so stark sind wie die manuell zusammengezimmerten. Der Mehraufwand muss ja schließlich belohnt werden.

Weiteren Einfluss auf den Erfolg in den Scharmützeln nehmen dann natürlich die Skills. Ein unerfahrener Schwertkämpfer macht weniger Schaden, schlägt langsamer zu oder bekommt weniger starke Kombos hin als ein gut ausgebildeter. Außerdem spielt die Ausrüstung eine große Rolle: Nutzen Sie nur eine Einhandwaffe, ist Ihr Held agiler und kann schneller reagieren. Geben Sie dem Recken einen Schild oder eine zweite Waffen an die Hand, fallen seine Attacken langsamer aus. Dafür machen Sie bei zwei Klingen mehr Schaden oder Ihr Verteidigungswert steigt dank der Holzdeckung am Arm. Auf diese Weise nehmen alle Objekte, die Ihr Schützling nutzen kann – also zum Beispiel auch eine Fackel – Einfluss auf Ihre Kampfkraft. Außerdem kommt noch dazu, dass Sie Ihre Waffen jederzeit modifizieren können (siehe Kasten „Waffen bauen – Das neue Crafting-System"). Damit Sie bei alledem nicht die Übersicht verlieren, dürfen Sie im Inventar Ausrüstungssets erstellen, in denen Sie Prügel und Rüstungsgegenstände zusammen ablegen. Diese wechseln Sie jederzeit per Tastendruck, sodass Sie in brenzligen Situationen immer das passende Equipment parat haben.

Natürlich bietet Two Worlds 2 mehr als nur stumpfes Gekloppe mit fiesen Monstern. Auch Pfeil und Bogen stehen Ihnen zur Verfügung und – noch viel wichtiger – Magie. Wie im Vorgänger basiert das Zaubersystem auf Spruchkarten, die sozusagen das Rezept für Ihren Trick darstellen. Diese unterteilen sich wiederum in drei Kategorien, deren Kombination bestimmt, was für ein Zauber herauskommt. Es gibt die sogenannten Carrier-Cards, welche



ABENTEURER | Reality Pump verspricht, dass viele Schätze in der Welt versteckt sind. Diese Gegend sieht so aus, als ob es hier etwas Wertvolles zu finden gäbe.

Fiese Viecher

Neben Standardgegnern hat Reality Pump auch ungewöhnlichere Monster in petto, etwa diesen Velo.

UNSERE WÜNSCHE FÜR TWO WORLDS 2

Reality Pump verspricht schon vieles, allerdings gibt es ein paar Punkte, die wir uns für das Rollenspiel wünschen würden:

- **Notizfunktion**
  Neben Markern auf der Karte wünschen wir uns auch eine Notizfunktion, mit der wir interessante Stellen kennzeichnen können. **Drakensang: Am Fluss der Zeit** (siehe Bild unten) macht es vor, wir hoffen, dass **Two Worlds 2** hier noch nachzieht.



- **Quick-Loot**
  Gegenstände besiegter Gegner erbeuten kann mühsam sein, wenn man alles anklicken muss. In **Two Worlds 2** soll jedes Monster etwas Interessantes dabeihaben. Wir wünschen uns, dass Reality Pump deshalb eine einfache Loot-Funktion einbaut.

- **Moralische Entscheidungen**
  Ein Element, das Rollenspiele wie **The Witcher** interessant gemacht hat. Wir wären begeistert, wenn uns auch die Story von **Two Worlds 2** das eine oder andere Mal vor schwerwiegende Entscheidungen stellt.

WAS FEHLT NOCH?

Two Worlds 2 soll etwa im zweiten Quartal 2010 erscheinen. Bis dahin haben die Entwickler noch ein paar Dinge zu tun.

Was momentan noch gänzlich fehlt, ist das Motion Capturing. Das startet in den nächsten Wochen. Außerdem werkeln die Entwickler gerade am Balancing. Die Performance des angespielten Levels war schon gut, es kam zu wenigen Rucklern. Um die angedeuteten niedrigen Systemvoraussetzungen zu erreichen, muss aber sicher noch optimiert werden.

▲ **EVOLUTION DES HELDEN** | Mit der Zeit bauen Sie Ihren Charakter aus und verpassen ihm neue Waffen und Rüstungen. So wie hier sieht er zu Beginn des Abenteuers noch nicht aus.

▶ **MEISTERSCHÜTZE** | Im Fernkampf nutzen Sie Pfeil und Bogen.

▼ **DECKUNG** | Beobachten Sie Ihre Gegner im Kampf genau. Wenn Sie nämlich den richtigen Moment abpassen, können Sie deren Angriffe abblocken.

die Information umfassen, was für eine Art von Spruch es wird, also etwa ein Projektil, eine Welle oder eine Beschwörung. Die Elemental-Cards zeigen auf, welches Element – zum Beispiel Feuer, Wasser oder Luft (nach denen sich auch die Magie-Gilden in **Two Worlds 2** einteilen) – genutzt wird. Zu guter Letzt gibt es die Modifier-Cards, mit denen Sie Ihren Zauberspruch nach Belieben verändern. So wird aus einem Heilzauber zum Beispiel ein Spruch, der Gegner schädigt. Oder Sie basteln einen Feuerball, der an Wänden abprallt und dann weiterfliegt oder sich bei jedem Aufprall in zwei weitere Feuerkugeln zerteilt. Ihrer Fantasie sollen – was Entwickler ja gerne versprechen – keine Grenzen gesetzt sein, da durch die vielen Kombinationsmöglichkeiten bis zu 1.000 verschiedene Zaubersprüche denkbar sind. Eines der verheerendsten Beispiele, das die Entwickler geben, sieht wie folgt aus: Sie zaubern eine Falle, die Ihren Gegnern enormen Schaden zufügt, wenn diese sie auslösen. Gleichzeitig feuert die Falle Projektile, die sich wiederum in eine neue Falle verwandeln, sobald sie einen Gegner treffen. Diese neue Falle geht dann natürlich direkt los, was somit neue Projektile erweckt und so weiter. Ein verheerender Domino-Effekt, der aber natürlich nur mächtigen Magiern vorbehalten ist.

Um das Balancing mit solchen Tricks nicht ad absurdum zu führen, müssen sich die Zauber stets erst wieder eine Zeit lang aufladen und verbrauchen unterschiedlich viel Mana-Energie.

Ebenso essenziell für ein Rollenspiel, neben der Magie, ist die Alchemie. Und auch hier lässt **Two Worlds 2** Ihnen wieder freie Hand: Ihr Charakter kann prinzipiell alles, was er in der Welt findet, in einem Trank zusammenbrauen. Einfache Rezepte sehen natürlich nur vor, zum Beispiel Pilze mit heilender Wirkung im Topf zusammenzukochen. Das Ergebnis ist dann vorhersehbar: ein Heiltrank. Mächtigere Gebräue mit mehreren Zutaten sind dagegen nur erfahreneren Spielern zugänglich – und Sie haben sogar die Möglichkeit, Ihnen völlig unbekannte Zutaten zusammenzumischen, um zu sehen, was dabei herauskommt. Da Ihr Avatar sein Brauset immer dabeihat, dürfen Sie also jederzeit herumexperimentieren. Geglückte Tränke speichern Sie als Rezept ab und können diese blitzschnell mischen.

Allerdings sollten Sie vorsichtig sein, dass Sie Ihrem Schützling nicht wahllos Tränke einflößen. Die Wirkungen verschiedener Getränke

DIE TECHNIK VON TWO WORLDS 2

Bereits Two Worlds war technisch ausgereift. Für den zweiten Teil legt Entwickler Reality Pump jede Menge Effekte und Spielereien obendrauf, damit Two Worlds 2 mit der Konkurrenz mithalten kann.





▲ **KOMPLIZIERT** | Die Farbflächen zeigen die Aktionsspielräume, Sichtfelder und weitere Eigenschaften der KI. Ein diffiziles System, das Glaubwürdigkeit schafft.

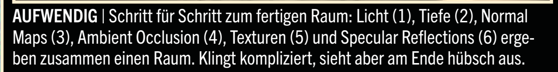
◀ **GRAVIERENDER UNTERSCHIED** | HDR (rechtes Bild) gehört heute zum Standardrepertoire von Spielen. Der Vergleich zeigt, wie viel optischen Glanz der Effekt bringt.

Soft Particles, Depth of Field, Motion Blur, Volumetric Fog, Ambient Lighting, Ambient Occlusion, Tonal Mapping – das sind nur ein paar Technologien, die Reality Pump für seine Engine verspricht. Bevor wir Ihnen nun jede einzelne erklären, nur soviel: **Two Worlds 2** sieht in Bewegung gut und stimmungsvoll aus. An Bäumen lässt sich die Struktur der Rinde wunderbar erkennen, gepflastere Wege wirken so uneben und ungleichmäßig wie man es sich in einem mittelalterlichen Dorf vorstellen würde, die Lichteffekte zaubern wunderbar atmosphärische Szenen. Wie viel Arbeit in einem einzigen Raum steckt, verdeutlicht das Bild unten. Neben den grafischen Finessen werkelt unter der Haube von **Two Worlds 2** noch ein realistisches KI-System sowie eine glaubhafte Physik. So verhalten sich die Bewohner Antaloors wie im echten Leben, reagieren entsprechend auf Angriffe oder Beleidigungen und merken sich Vorfälle sogar für längere Zeit. Jedes Lebenwesen in der Welt soll einem natürlichen Tagesablauf nachgehen. Somit gibt es also Monster, die eher nachtaktiv sind, andere treffen Sie dagegen nur am Tag. Genauso wird dies bei NPCs und Händlern sein. Die Kerle machen Mittagspause, schlafen nachts oder ähnliches. Das Ziel ist, Antaloor als eine glaubhafte Welt einzufangen. Das scheint grafisch als auch KI-technisch zu klappen, wenn man den Versprechen der Entwickler Glauben schenkt.









AUFWENDIG | Schritt für Schritt zum fertigen Raum: Licht (1), Tiefe (2), Normal Maps (3), Ambient Occlusion (4), Texturen (5) und Specular Reflections (6) ergeben zusammen einen Raum. Klingt kompliziert, sieht aber am Ende hübsch aus.

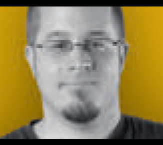
könnte sich gegenseitig schwächen beziehungsweise verändern – zum Guten oder zum Schlechten ...

Viele Elemente von Two Worlds 2 kennen Spieler des Vorgängers in ähnlicher Weise bereits, andere fügt Entwickler Reality Pump neu ein. Das Gleiche gilt für den überraschend umfangreichen Mehrspielermodus. Dieser umfasst einige mehr oder weniger traditionelle Spielmodi wie PvP (mit Deathmatch gleichzusetzen), ein Team-Deathmatch, einen Capture-the-Flag-Modus, genannt Orb gathering, und Horse riding, in dem Sie sich gegen Ihre Mitspieler Pferderennen liefern. Dazu kommt ein kooperativer Adventure-Mode. In diesem erleben Sie mit Ihren Freunden eine eigens entwickelte Kampagne, die aus sieben Karten zu jeweils 20 Quests besteht. Außerdem denken die Entwickler darüber nach, nach dem Release weitere Kampagnen als Download-Content zu veröffentlichen.

Der letzte Spielmodus klingt am ungewöhnlichsten. Der Village-Modus kombiniert sozusagen Rollenspiel mit **Die Siedler** oder **Anno**. Darin bauen Sie ein eigenes Dorf auf. Auf 25 Slots dürfen Sie dabei aus 12 verschiedenen Gebäudearten aussuchen, mit denen Sie Ihr Land bestücken. Diese müssen auch noch sinnvoll gewählt sein, denn das Ziel ist, eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen. Manche Gebäude bringen Ihnen zum Beispiel Steuereinnahmen, andere wiederum benötigen Ressourcen, die Sie beschaffen müssen. Als generelle Gegenleistung bekommen Sie wiederum Waren oder können andere Spieler in Ihr Dorf einladen, damit diese die Waren kaufen. Außerdem können Sie Ihre Freunde dazu in das Mehrspieler-Match einladen, damit diese bei Quests helfen, die mit der Zeit auftauchen – etwa fiese Monster umzuhauen, die das Dorf bedrohen. Lösen Sie solche Aufgaben nämlich nicht, sinken Ihr guter Ruf als Statthalter und die Moral der Arbeiter, was sich negativ auf die Wirtschaft auswirkt. Alles eben genau so, wie man es auch aus einer Wirtschaftssimulation kennt. Doch letztlich schließt sich der Kreis hier wie bei all dem, was Reality Pump für **Two Worlds 2** plant: Auf dem Papier klingt alles wunderbar, spannend, innovativ und einfach durchdacht. Aber ob am Ende alles auch so klappt? Oder die Entwickler sich doch zu viele Inhalte aufbürden? Die Gefahr besteht – wie so oft bei hochgesteckten Zielen. Aber bis uns das Gegenteil bewiesen wird, gestehen wir **Two Worlds 2** zu, eines der spannendsten Rollenspiel-Projekte des Jahres 2010 zu sein! ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Rollenspiele müssen für mich eines beherrschen: eine gute Geschichte erzählen. Wenn die mich packt, kann ich auch über Mängel hinwegsehen. In **Two Worlds**, Teil 1, ist das nicht passiert. Deshalb hoffe ich für den Nachfolger auf Besserung, auf eine epische Erzählung, die mich mit der einen oder anderen Überraschung in ihren Bann zieht. All die Dinge, die uns die Entwickler über **Two Worlds 2** erzählt haben, lassen Gutes erahnen. Die Mühe und Arbeit, die Reality Pump in das Rollenspiel steckt, ist lobenswert. Doch zeigt meist erst das fertige Spiel, wie die Summe aus guten Ideen als Gesamtwerk funktioniert. Mein Interesse wurde in jedem Fall geweckt.

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Das, was wir von **Two Worlds 2** gesehen und erfahren haben, lässt auf ein gutes Rollenspiel hoffen. Magie- und Kampfsystem klingen spaßig, das Crafting-System ist glaubwürdig und der gezeigte Ausschnitt der Welt wirkte stimmig. Jedoch bleibt an manchen Stellen der bittere Beigeschmack, dass sich die Entwickler zu viel zumuten und sich stattdessen auf wesentlichere Dinge konzentrieren sollten. Aber ohne längere Anspielzeit lässt sich schwer sagen, ob sie sich wirklich übernehmen.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Reality Pump
ANBIETER: Zuxxez
TERMIN: 2. Quartal 2010



MYSTERIÖS | Related Designs strebt mit **Venedig** bei Gameplay und Grafik einen düsteren Stil an.

INHALT

Seite 38 bis 43:
Alles zu **Anno 1404: Venedig**
Seite 44/45: **Anno 1404** in der Rückschau

Anno 1404: Venedig

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Christian Schlütter

Als einziges Magazin durften wir selbst die neue Erweiterung spielen – und sind begeistert!

Oh, wie wird mich nach der Sonne frieren! Hier bin ich ein Herr, daheim ein Schmarotzer!", schrieb Albrecht Dürer im Oktober 1506 aus Venedig nach Hause. Von Friedrich Schillers **Der Geisterseher** bis zu Thomas Manns **Der Tod in Venedig** – die italienische Lagunenstadt hat deutsche Kunstschaffende schon immer fasziniert und beängstigt gleichermaßen. Kein Wunder also, dass auch die Software-Künstler von Related Designs sich für die Erweiterung zum extrem erfolgreichen **Anno 1404** Venedig als Spielort ausgesucht haben. Wir fuhren zum Studio nach Mainz, um als erstes Magazin weltweit das Add-on ausführlich anzuspielen.

Prunkvoll, lebendig, das Zentrum allen Handels in der damaligen Welt – so beschreibt kein Dichter Venedig, sondern Guido Schmidt, Lead Game Designer für **Anno 1404: Venedig**. Die italienische Metropole dient Related Designs als Fixpunkt in der Erweiterung. „Die Stadt liegt ziemlich genau zwischen Orient und Okzident", so Schmidt. „Und sie dient uns als Verbindung aller neuen Features im Add-on." Und das sind nicht gerade wenige, wie man uns im Mainzer Studio immer wieder versichert. „Das wird das größte und umfangreichste Add-on aller bisherigen **Annos**", schallt es credohaft aus jedem zweiten Büro. Zu Recht, wie sich bald zeigen soll.

Größte und am meisten herbeigesehnte Änderung: der neue Mehrspieler-Modus. Was hatte die Spielgemeinde gezetert, als **Anno 1404** ohne Multiplayer-Part ausgeliefert wurde. „Den machen die nur nicht rein, weil sie mit einer Erweiterung noch einmal ordentlich


VOGTEI 1 | Dieses neue Gebäude dürfen Sie frei in Ihrer Stadt platzieren. Es sammelt Informationen …


VOGTEI 2 | … und verschafft Ihnen so einen Überblick über die Häuser und Produktionsstätten.

SPIONAGE …

Die wichtigste neue Person in Anno 1404: Venedig ist der Spion. Wir haben ihn ausprobiert und sagen Ihnen, wie die Spionage-Mechanik funktioniert.

Ein Spion kann jedes Wohnhaus des Feindes infiltrieren. Einmal angeheuert, schleicht der Geheimdienstmann vom nächsten Marktplatz aus in Richtung Zielgebäude. Wird er nicht entdeckt, taucht er unter und Ihnen steht je nach Art des Hauses eine Sabotageaktion zur Verfügung. Von einem Bürgerhaus aus legt er Feuer, vereinnahmte Patriziervillen erlauben das Anzetteln eines Aufstandes, adlige Spione vergiften Brunnen, Nomadenhäuser senden Bauchtänzerinnen aus, die die Bevölkerung ablenken, und Gesandte rufen einen Propheten herbei, der alle Muslime von der Arbeit abhält. Auch auf dem Weg zur Sabotage lässt sich der Spion noch per Mausklick aufhalten.



AUFWIEGLER | Der Spion stellt sich auf den Marktplatz und schwingt revolutionäre Reden. Die Menschen versammeln sich um ihn.



DER MOB | Bald schon zieht die aufgebrachte Meute randalierend durch die Stadt, zündet Häuser an und stiftet Chaos – Sabotage geglückt.

Geld abziehen wollen", meckerten da einige Unverbesserliche. Tatsächlich aber war der Grund ein völlig anderer. „Der Multiplayer ist kein triviales Feature", versichert uns Schmidt „Wir wollten eine Top-Qualität abliefern und alle Features des Add-ons darauf abstimmen." Im LAN oder über das Internet können jetzt bis zu acht Spieler an einer **Anno**-Partie teilnehmen. Einstellungsmöglichkeiten wie eine neue Schwierigkeitsstufe für die Korsaren und ein ewiger Friedenspakt sorgen für abwechslungsreiche Partien. In einer übersichtlichen Lobby treten Sie einer von vier Gruppen bei.

Acht Spieler und nur vier Gruppen? Ja, denn **Anno 1404: Venedig** stellt Ihnen frei, Partien auch kooperativ anzugehen. Bis zu vier Spieler können eine Fraktion gleichzeitig kontrollieren. Alle Teammitglieder greifen dabei auf dieselben Ressourcen und dieselben Bauoptionen zu. Will einer Ihrer Kollegen ein Gebäude bauen, sehen Sie augenblicklich die dafür nötigen Ressourcen am oberen Bildschirmrand und können per Voicechat oder Ingame-Nachricht intervenieren. Der Vorteil liegt klar auf der Hand: Während ein Spieler die Okzident-Inseln besiedelt, kümmert sich ein anderer um neue Ortschaften im Orient und ein dritter organisiert den Handel oder geht Quests an. Mehrspieler-Partien werden dadurch flott und spaßig. Außerdem können so auch weniger erfahrene Spieler, unterstützt von Profis, in eine Online-Partie einsteigen und die neuen Features kennenlernen. Unser Profi heißt Guido Schmidt und nimmt uns in einer Partie gegen einen Related-Designs-Testspieler namens Tai an die Hand. Während wir wie gewohnt für Häuser und Nahrungsversorgung in Wolfshafen sorgen, braust Schmidt schon mit einem Schiff zum Sultan, liefert ein Gastgeschenk ab und fängt an, die Orient-Inseln zu besiedeln. Durch die eintreffenden exotischen Güter sind wir schon bald in der Patrizier-Ära und können ein venezianisches Geheimkabinett bauen. Damit bekommen wir Zugriff auf die neuen Spionage-Funktionen.

Bei einem Klick auf ein Wohnhaus eines Gegenspielers erscheint jetzt ein neues Symbol im Seitenmenü. Per Klick weisen wir einen Spion an, in dem Haus Stellung zu beziehen. Kurz darauf setzt sich der schmierige Geselle vom nächsten Marktplatz in Bewegung und schleicht auf das Haus zu. Gleichzeitig bekommt unser Gegner eine Benachrichtigung, dass ein Spion in seiner Stadt unterwegs ist. Noch hat er Zeit, dem Agenten das Handwerk zu legen. Das funktioniert so wie im Hauptspiel zum Beispiel das

… UND GEGENSPIONAGE

Keine gute Spielmechanik ohne Gegenmechanik. Auftritt: die Geheimkabinette, mit denen Sie die feindlichen Spione enttarnen können.

Jedes Geheimkabinett deckt einen kleinen Bereich Ihrer Insel ab. Wohnhäuser in diesem Areal werden automatisch nach Spionen durchsucht. Außerdem können Sie die Mitglieder des Geheimkabinetts anweisen, bestimmte Häuser gezielt zu durchsuchen, wenn Sie dort einen Spion vermuten. Falls der Gegner jedoch erkennt, welches Gebäude nicht geschützt ist, wird er gerade dieses infiltrieren. Deshalb kann sich das Kabinett als Wohnhaus jeder Zivilisationsstufe tarnen. Sie sollten also immer daran denken, die Tarnung Ihrer Geheimkabinette zu wechseln, wenn die Gebäude in der Umgebung im Level aufsteigen. Einige der Tarnstufen des Geheimkabinetts sehen Sie rechts im Bild.

Durch den Agenten, einen neuen Item-Typ, lassen sich zudem getarnte Geheimkabinette aufdecken. Im Gegenzug dürfen Sie mit dem Denunzianten-Briefkasten die Gegenspionage verbessern. Das Kabinett bietet übrigens die Möglichkeit, die Schlupfwinkel Ihrer Spione einzeln anzuwählen. So haben Sie Ihren Geheimdienst immer unter Kontrolle.



DIE VENEZIANISCHE RATSVERSAMMLUNG

Endlich ist es auch in Anno 1404 möglich, den Gegner durch wirtschaftliche Überlegenheit aus dem Spiel zu drängen. Die venezianische Ratsversammlung macht es möglich.

Der legendäre Rat der Zehn stand Pate für die Mechanik der Ratsversammlung. Dieses Gremium wurde 1310 in Venedig gegründet und war eigentlich nur als temporäres Gericht vorgesehen. Schon bald aber hatten die Männer des Rates die wichtigsten Fäden von Justiz und Politik in der Hand, weniger durch öffentliche Bekanntgaben als durch Intrigen und Bestechungen hinter den Kulissen. Spielerisch vereinfacht findet sich das Politik-durch-den-Geldbeutel-System auch in **Anno 1404: Venedig** wieder. Jedes Kontor beherbergt fünf Ratssitze, die Sie kaufen können. Noch neutrale Sitze sind dabei natürlich billiger als bereits besetzte. Außerdem richtet sich der Preis der Sitze nach der Wertigkeit der Insel, die durch Dekrete und Zierobjekte künstlich gesteigert werden kann.

Nennen Sie drei Sitze Ihr Eigen, können Sie den Schlüssel der Stadt erwerben und damit die Insel übernehmen. Natürlich sind für den Eigentümer einer Insel die Ratssitze immer ein wenig günstiger als für Außenstehende. Trotzdem ist gerade im Mehrspieler-Modus mit vielen Parteien die Gefahr groß, aus dem Rennen gedrängt zu werden. Solange Sie aber noch nicht alle Inseln verloren haben, dürfen Sie auch einmal abgetretene Areale wieder zurückkaufen.







1. SCHRITT 1 | Sobald die Bürger eine Stadt besiedeln, dürfen Sie die ersten Ratssitze kaufen. Die Übernahme hat also eine gewisse Vorlaufzeit.

2. SCHRITT 2 | Gehören Ihnen drei der Sitze im Stadtrat, wird das Schlüsselsymbol in der Mitte sichtbar.

3. SCHRITT 3 | Wenn Sie die Insel übernommen haben, glühen die wichtigsten Gebäude für kurze Zeit golden.

Aufspüren der Hexen: Sehen Sie den Spion in den eigenen Straßen herumschleichen, reicht ein Klick auf die bunt berockte Person, um die Gefahr zu bannen. Da der Kerl aber auch Hinterhöfe und Seitenstraßen benutzt, ist das gar nicht so einfach.

Related-Designs-Mann Tai jedenfalls findet unseren Geheimdienstmann nicht. Das bald schon infiltrierte Haus gibt uns die Möglichkeit, einen Brand in seiner Stadt auszulösen. Ein kurzer Klick auf den Zielort und schon schleicht unser Spion los, um den Anschlag zu verüben. Wieder gelingt es unserem Gegenüber nicht, ihn zu stoppen. Detailliert animiert bückt sich der Spion, um scheinbar harmlos etwas aufzuheben, wirft dann eine Rauchbombe auf den Boden und verschwindet, während um ihn herum die Gebäude in Flammen aufgehen. Wir lehnen uns zurück und beobachten belustigt, wie Tai in Panik Feuerwehrgebäude um den Brandherd platziert.

Als wir jedoch nach Wolfshafen zurückkehren, stockt uns der Atem. In unserer unverhohlenen Freude über den geglückten Anschlag haben wir die eigene Stadt nicht im Blick gehabt. Dort wüten mehrere Brände. Tais Spione waren also auch nicht untätig. Nachdem das Feuer gelöscht ist, erinnert Guido Schmidt uns daran, dass die Geheimkabinette selbst die Spion-Gefahr bannen können. Diese Gebäude haben nämlich einen ähnlichen Wirkungsradius wie Schenken oder Kirchen. In diesem Bereich laufen regelmäßig Einheiten Streife und durchsuchen Wohnhäuser nach Spionen. Der Feind kann wiederum Agenten aussenden, um getarnte Kabinette aufzudecken. So ergibt sich ein Katz-und-Maus-Spiel, das beiden Seiten ein diebisches Vergnügen bereitet.

Eine ganze Weile geht dieses Spielchen hin und her. In der Zwischenzeit haben wir eine florierende Marktwirtschaft aufgebaut, es kommt ordentlich Geld in die Staatskasse. Genug Goldstücke, um auch die zweite große Neuerung in der Venedig-Erweiterung auszuprobieren. „Es war ja ein lang gehegter Wunsch der Community, dass Spieler ohne militärische Mittel andere Spieler aus der Spielwelt drängen können", meint Lead Designer Schmidt.

In **Anno 1404: Venedig** hat deshalb jedes Kontor einen neuen Reiter für die Ratsversammlung. Dort stehen in einem Radialmenü fünf Sitze im Stadtrat zum Verkauf. Genügend Kleingeld vorausgesetzt, dürfen Sie also Macht im Hoheitsbereich des Gegners erstehen. Gehören Ihnen drei der fünf Sitze, steht Ihnen der Kauf des sündhaft



GEHEIMPOLIZEI | Die Mitglieder des Geheimkabinetts durchsuchen Privathäuser nach Spionen.



TOURISTEN | Durch Ihren Dogenpalast schlendern auch immer wieder neugierige Bürger.

„Das können wir nicht unterstützen!“

User David-Schirge: Wird es richtiges Gelände mit Höhen und Tiefen geben?
Schmidt: „Ja, das gibt es. Wir haben jetzt auf den Inseln zwei Ebenen und der Spieler kann beide entsprechend bebauen. Mehr als diese zwei gibt es natürlich nicht, aber wir haben jetzt auch die Möglichkeit, die Hügel hochzubauen, überall Mauern hinzustellen und so weiter.“
User David-Schirge: Kommt der Mehrspieler-Modus für das „normale“ **Anno** noch per Patch?
Schmidt: „Der Mehrspieler-Modus gehört zum Gesamtpaket des Add-ons. Er kommt also nicht als Patch, sondern nur im Ganzen zusammen mit dem Add-on.“
User Bickhoff: Wird es auch möglich sein, offline ein Einzelspieler-Endlosspiel zu starten, in dem man jetzt mehr als drei Computerspieler auswählen kann?
Schmidt: „Neue KI-Gegner haben wir nicht, aber wir haben die KI insofern erweitert, als sie auf die neuen Änderungen im Militärsystem reagiert und auch die neuen Features alle benutzen kann. Die KI-Spieler können Spione senden, abfangen, sich Ratssitze sichern und Inseln übernehmen. Die Anzahl der KI-Gegner im Einzelspieler-Endlosspiel bleibt gleich.“
User Atropia: Bekommt der Orient endlich seine eigenen Hafengebäude?
Schmidt: „Wir mussten natürlich abwägen, ob wir neue Hafenelemente für den Orient machen oder lieber etwas anderes. Wir haben uns dann für diesen Dogenpalast entschieden, weil wir der Meinung sind, dass der Spieler mehr davon hat, wenn er ein Schloss-System und neue Zierelemente bekommt anstatt neuer Hafenelemente für den Orient. Den Okzidenthafen hat er ja schon und ein Orienthafen hätte auch nicht zum Venedig-Add-on gepasst.“
User griffinsklo: Wie sieht es mit der Unterstützung von Modifikationen aus?
Schmidt: „Es wird generell nicht möglich sein, mit gemoddeten Spielen im Multiplayer zu spielen. Das wird generell verhindert. Das führt auch zu Asynchronitäten und Abstürzen und das können wir nicht unterstützen.“



Guido Schmidt ist Lead Game Designer bei Related Designs.

teuren Schlüssels zur Stadt frei. Damit gehört die Insel und alles, was sich darauf befindet, Ihnen. Statt eines militärischen Wettrüstens entbrennt so zwischen uns und unserem Gegenspieler ein Wettlauf um die besten Ressourcen und das gewinnträchtigste Handelsnetz.

Gleichzeitig müssen wir darauf achten, unsere Insel weiter auszubauen und mit Zierelementen und Produktionsstätten zu versehen. Denn je wertvoller das Eiland, desto teurer der Sitz im Stadtrat. Und desto schwerer wird es für den Feind, Ihnen das beackerte Land vor der Nase wegzuschnappen. Ultimative Wertsteigerung ist mit dem neuen Dogenpalast möglich, den Sie mit allerlei Schnickschnack ausstatten dürfen. Mehr dazu im Kasten „My home is my castle – Der Palast“ auf Seite 42. Selbstverständlich hat Related Designs auch neue Gegenstände namens Dekrete eingebaut, die Ihre Siedlung künstlich wertvoller machen.

Neben vielen anderen Waren und Items erstehen Sie diese bei Giacomo Garibaldi im Hafen von Venedig. Die Lagunenstadt erfüllt den gleichen Zweck wie die Häfen von Lord Northburgh und Al Wazir, ist aber noch einen Tick detailreicher gestaltet. Da spielen Kinder in den Gassen, auf dem Markusplatz wird Markttag abgehalten und kleine Gondeln schippern durch die Kanäle der Stadt. Und natürlich kommt mit Venedig eine neue Handelsflotte hinzu, die gerade im Mehrspieler-Teil ungemein praktisch ist. Als wir das venezianische Kontor genauer durchsuchen, finden wir dort einen Geologen. Wie ein gewöhnliches Item können wir ihn für ein paar Ruhmpunkte in unser Schiff hüpfen lassen.

Interessant wird der Gesteinsforscher aber erst auf den Vulkaninseln, die Related Designs mit dem Add-on einführt. Diese Areale sind extrem fruchtbar und bieten mehrere offene Plätze für Ressourcen. Sie müssen nur einen Geologen dorthin bringen, um den jeweiligen Bodenschatz zu entdecken. Das funktioniert im Prinzip genauso wie die Belegung des freien Fruchtbarkeits-Slots im Hauptspiel. Sie heuern einen Geologen für Eisen an und bringen ihn zur Vulkaninsel. Von dem Zeitpunkt an geht der Eisenvorrat dort nie wieder zur Neige. So ein verführerisches Eiland hat natürlich auch seine Schattenseiten. Was Sie riskieren, wenn Sie zu lange auf der Vulkaninsel bleiben, erfahren Sie im Kasten „Feuer und Eisen – die Vulkaninsel“ auf Seite 42. Fasziniert besiedeln wir nicht nur die Vulkaninsel, sondern auch die anderen neuen Umgebungen, die die Entwickler für **Venedig** entworfen haben. So gibt es etwa


WASSERSTRASSE | Die Entwickler haben Venedig mit all seinen Kanälen gut eingefangen.


▲ GROSSE HANDELSKOGGE | Sehr schnell, sehr großer Laderaum und zehn Kanonen. Aber auch sehr teuer im Unterhalt.

▶ KLEINE HANDELSKOGGE | Schnellstes Schiff, wenig Verlangsamung bei Schaden, dafür aber teuer im Unterhalt.

MY HOME IS MY CASTLE – DER PALAST

Mit dem Dogenpalast dürfen Sie wie schon in früheren Teilen der Serie wieder ein großes Schloss nach eigenen Wünschen gestalten.

„Ja, das Schloss-System ist wieder da!", freut sich Game Designer Guido Schmidt bei unserem Besuch. Und tatsächlich hat sich Related Designs ordentlich Mühe gegeben, dem Spieler ein frei erstellbares Domizil zu spendieren. Aus acht Grundstrukturen setzen Sie die Mauern und Torbögen des Palastes zusammen. Danach platzieren Sie im Inneren Zierobjekte, von denen in der Erweiterung elf Stück zur Verfügung stehen.

Das geschäftige Treiben im Schlosshof ist unglaublich detailreich gestaltet. Immer wieder besuchen Einwohner Ihren Palast, um die Zootiere zu bewundern oder dem Organisten zuzuhören. Und natürlich wird die Insel, auf der sich der Dogenpalast befindet, wertvoller und der Gegner tut sich deshalb schwerer, das Eiland zu übernehmen.

▼**ORGEL** | Der Organist führt sich auf wie ein Verrückter, tanzt sogar den Moonwalk. Der dickliche Kerl sorgte im Probespiel für Gelächter.

▼**SCHIFFSSCHAUKEL** | Kinder und Erwachsene vergnügen sich in dieser Attraktion. Die beiden Schiffe schwingen lustig hin und her.





▲**STADTBILD** | Im Hintergrund unserer florierenden Stadt thront unser neuer Palast – gerade in Mehrspieler-Partien lässt sich damit prima angeben.

FEUER UND EISEN – DIE VULKANINSEL

Und die Auszeichnung für die spektakulärste Neuerung in einer Anno-Erweiterung geht an … die Vulkaninsel! Lava, Explosionen und Reichtum inbegriffen!

Fünf verschiedene Vulkan-Variationen hat Related Designs für die Erweiterung entworfen. Wer das Eiland besiedelt, darf sich über fruchtbaren Boden freuen. Und über frei belegbare Ressourcen-Plätze am Fuße des Vulkans. Wenn Sie einen Geologen zum Kontor der Insel schicken, wird er einen dieser Plätze mit einem Rohstoff füllen. Diese Ressource steht in unbegrenzter Menge zur Verfügung.

Natürlich hat der Reichtum auch seine Nachteile. In unregelmäßigen Abständen bricht der Vulkan aus. Ein Ausbruch läuft in drei Phasen ab. Zunächst raucht der Schlot nur. Diese Phase dauert ungefähr eine Minute. Mit einem lauten Knall geht der Feuerberg dann in die zweite Phase über, in der er Geröll und Trümmer über Ihren Siedlungen ausspeit. Sechs bis sieben Minuten später folgt dann die finale Periode: Der Berg bricht auf, heiße Lava läuft den Hang herunter und verbrennt Bäume wie Häuser gleichermaßen. Zum Glück ist der Ablauf nicht starr. Manchmal bleibt es beim Qualm oder der Vulkan bricht überhaupt nicht aus. Als unberechenbarer Faktor und spektakulärer Effekt ist der Vulkanausbruch aber spitze.



eine riesige, vollkommen flache Insel mit Unmengen an Bauplatz. „Wir nennen sie gerne den Pfannkuchen", witzelt Schmidt. Auch im Süden gibt es Neues: Dort finden Spieler nun begrünte Orient-Inseln, die nicht erst durch Norias bewässert werden müssen. Insgesamt zehn neue Inseln sind für das Add-on geplant. Mitten in unserer Erkundungstour bemerken wir, dass sich Bettler Zutritt zu unserer Heimatstadt Wolfshafen erbitten. Ließ man im Hauptspiel die Schnorrer in die Siedlung und baute gar noch ein Armenhaus, bekam man mehr Aufstiegsrechte für die Bürger verliehen. Eine Ablehnung hingegen hatte keinerlei Konsequenzen. Als wir entnervt auf „Nein" klicken, stellen wir fest, dass sich das geändert hat. Zwar bekommen wir keine Aufstiegsrechte, allerdings bedanken sich die Adligen in Wolfshafen mit einer Spende von 5.000 Goldstücken, weil wir sie vor dem Anblick des Pöbels bewahrt haben.

Klasse! Genau diese paar Groschen hatten uns noch gefehlt, um die Produktionsinsel des Gegners zu übernehmen. Für schlappe 87.000 Goldstücke geht der Stadtschlüssel in unseren Besitz über. Der Feind tobt! Es bleiben ihm aber noch seine übrigen Inseln, um genug Geld für den Rückkauf des Stadtrechts zu erwirtschaften.

Für alle Schwertschwinger unter den **Anno**-Fans hat Related Designs aber auch den Militär-Teil in Angriff genommen. „Das Militärsystem haben wir komplett überarbeitet.", fasst Guido Schmidt für uns eine ganze Reihe von Änderungen zusammen. Er zeigt uns eine Art Wikipedia der Probleme und Lösungen für den Militär-Part. Im **Anno 1404**-Einzelspieler bestand die militärische Arbeit für die Spieler zu 90 Prozent aus Angriff. Im Mehrspieler-Teil von **Venedig** aber ist die Last gleichmäßig auf Attacke und Verteidigung verteilt. Das macht es ungleich schwerer, die riesigen Küstenlinien der Inseln vor Feinden zu beschützen.

Die Erweiterung bringt jetzt zum Beispiel Hafentürme, die auch gut bewaffnete Schiffe effektiv abweh-

1. NACH EINER MINUTE | Drohend steigt Rauch über dem Vulkan auf, der Himmel verdunkelt sich, die Musik wird bedrohlich. Noch sind unsere Gebäude und Einwohner aber noch unangetastet.

2. NACH SIEBEN MINUTEN | Mit lautem Krachen wirft der Vulkan brennendes Geröll auf unsere Siedlung, trifft Gebäude und sogar Schiffe. Schon in dieser Phase sind die Zerstörungen beträchtlich. Die Stimmung ist noch ein wenig düsterer geworden.

3. NACH ZWÖLF MINUTEN | Lava läuft an den Hängen des Berges hinunter, die Güter haben wir bereits in Sicherheit gebracht, die Siedlung selbst ist nicht zu retten. Die Bürger rennen in Panik durch die Straßen. Auch unser Ratspalast geht in Flammen auf.

▼ **FEUERBERG** | Die Entwickler haben sich beim Design der Vulkane vom Vesuv in Italien inspirieren lassen. Die Liebe zum Detail macht sich bei jedem Ausbruch bemerkbar.

ren. Außerdem wurde der Schaden, den Gebäude durch Angriffe nehmen, allgemein reduziert. Verteidigungsanlagen sind im Unterhalt billiger und zur Herstellung brauchen Sie jetzt auch keine Waffen mehr. Die Übernahme von Markthäusern dauert nun erheblich länger, was dem Verteidiger mehr Zeit zum Gegenschlag gibt. Fällt das Markthaus doch einmal, heißt das in Zukunft nicht mehr, dass alle Mauern in der Umgebung den Besitzer wechseln. Dieses Ärgernis hatte im Hauptspiel dazu geführt, dass findige Spieler die Mauern direkt umgehen und ohne Rücksicht auf Verluste auf das Markthaus zustürmten. In **Venedig** verwittern Ihre Mauern einfach nach einer Weile, wenn Sie keinen direkten Zugriff darauf haben. Sie bleiben aber zunächst als Hindernis für den Gegner bestehen. Prinzipiell soll die taktische Tiefe durch das Add-on verbessert werden. War die Übernahmegeschwindigkeit im Hauptspiel noch für alle Einheiten gleich, so nehmen Sie in **Venedig** ein Gebäude mit Raubrittern viel schneller ein als mit Trebuchets.

Wer auch abseits des Endlosspiels Herausforderungen sucht, für den haben die Mainzer Entwickler 40 Stunden Spielzeit an neuen Szenarien eingebaut – ganze fünfzehn Stück an der Zahl, unterteilt in drei Kategorien, die gleichzeitig den jeweiligen Schwierigkeitsgrad darstellen. Gelegenheitsspieler greifen zu den sechs Story-Missionen, die oftmals Charaktere aus dem Hauptspiel aufgreifen. In „Der Fall di Mercante" zum Beispiel helfen Sie dem chronisch blanken Giovanni di Mercante, die letzten Überbleibsel des einst reichen Familienimperiums zusammenzuklauben. „Hoffnungsschimmer" hingegen folgt Wilhelm van der Mark auf der Suche nach seiner verschwundenen Tochter.

Erfahrene Spieler hingegen freuen sich über sechs kleine Mini-Game-Szenarien, die jeweils eine einzelne Spielmechanik aus dem Hauptspiel herausgreifen. So segeln Sie in „Geißel der Meere" als Korsar durch die Inselwelt und terrorisieren die Händler. In „Istars Labyrinth" hingegen bekommen Sie nur ein Schiff und durchsuchen damit ein Archipel, das einem Irrgarten gleicht. Nur echte Profis sollten sich an die drei übrigen Szenarien wagen. In „Karges Land" stehen Sie in einer Welt ohne Ressourcen da, während „Elysium" Ihnen Einwohner vor die Nase setzt, die überhaupt keine Steuern bezahlen.

Unsere Anspielpartie mit dem neuen **Anno**-Add-on war geprägt von Lachen und Bangen. Die hämische Freude nach einem geglückten Anschlag und die Angst, jemand könnte uns die Insel wegkaufen, brachten eine ganz neue Qualität in die Endlos-Partien. Dadurch wird auch schnell klar, warum Related Designs den Mehrspieler-Modus erst in der Erweiterung bringt. Denn die neuen Features sind essenziell für die Multiplayer-Spielerfahrung, spornen an, erzeugen Spannung, machen Partien gegen menschliche Gegner dynamisch und fordernd. **Anno 1404: Venedig** könnte damit wahrlich die mächtigste Erweiterung der ganzen Serie werden, wenn Related Designs es im Februar unter die Fans bringt.

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



„All that glisters is not gold – nicht alles, was glänzt, ist auch Gold!", lehrt Shakespeare den Prinzen von Marokko in **Der Kaufmann von Venedig**. Aber so ungern ich dem großen, englischen Meister auch widerspreche: Für mich ist Gold der bestimmende Faktor in **Anno 1404: Venedig**. Politik, Bürger, Inseln, Ressourcen – an jeder Ecke flüstert Ihnen die Erweiterung zu: „Mit Geld lässt sich alles kaufen!" Gerade diese verruchte, maskeradenhafte Atmosphäre macht den besonderen Reiz aus. Zudem macht es einfach Spaß, feindliche Siedlungen zu unterwandern oder dem Gegenüber einfach die Insel wegzukaufen. Für die Testversion hoffe ich auf fordernde Szenarien und eine gute Militär-Balance.

GENRE: Aufbau-Strategie
ENTWICKLER: Related Designs
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: Februar 2010



SZENENWECHSEL | Das neue Orient-Szenario kam bei den Spielern gut an. **Anno 1404** präsentiert sich dadurch von zwei sehr schönen Seiten.

Replay: Anno 1404 in der Rückschau

Von: Christian Schlütter

Anno 1404 machte Spieler, Kritiker und Entwickler glücklich – was passierte nach der Veröffentlichung?

Bei einer so erfolgreichen Serie die Messlatte noch ein wenig höher zu legen, ist schwer. Related Designs hat es dennoch geschafft. Sowohl Spieleredakteure als auch Strategiefans waren vom vierten Teil der Reihe begeistert.

Das frische Orient-Szenario zog, das Spielprinzip war eingängig wie eh und je und doch brachte **Anno 1404** genug Neuerungen, um auch Veteranen bei der Stange zu halten. Die Grafik und der tolle Soundtrack setzten zudem einen wunderbaren Rahmen. Aber natürlich gab es auch kritische Stimmen. Wie bei vielen Spielen missfiel den Käufern der restriktive, aber notwendige DRM-Kopierschutz. Auch der fehlende Mehrspieler-Modus, den Related Designs jetzt mit der Erweiterung nachliefert, brachte Internet-Foren zum Kochen.

In einem aber waren sich alle Spieler einig: **Anno 1404** ist ein erfreulich bugfreies, rundes Stück Software. Bis heute ist erst ein Patch zum Spiel veröffentlicht worden. In Zeiten von gigabytegroßen Day-One-Patches und Bug-Feuerwerken ist das eine echte Wohltat.

Dass das Studio gute Arbeit geleistet hat, wurde jetzt auch von quasi offizieller Seite bestätigt. Bei der Verleihung des Deutschen Entwicklerpreises 2009 in Essen sahnte **Anno 1404** die Trophäen für „Bestes deutsches Spiel", „Bestes Gamedesign", „Beste Grafik" und „Besten Soundtrack" ab. Und Publisher Ubisoft dürfte sich über die guten Verkaufszahlen des Titels freuen. Allein in den ersten zehn Tagen verkaufte sich **Anno 1404** über 100.000 Mal in Deutschland. Related Designs hat also volle Segel für das Add-on **Venedig**. ❑

DAS SAGEN DIE SPIELER ZU ANNO 1404

Tests, Bildervergleiche und zuletzt die Ankündigung der Erweiterung – in den PCGames.de-Foren sammeln sich Kommentare zu Anno 1404:

kavoven | „Der beste der vier **Anno**-Teile, ohne Frage."

Fankman | „Das schätze ich sehr: Man entwickelt ein Spiel und veröffentlicht es erst, wenn es richtig funktioniert."

MaikMailmann | „Sahnemäßig, kein Absturz … nicht mal ein Day-One-Patch. So sollte ein Spiel auf den Markt kommen."

LouisLouiselle | „Das Tollste ist der manuelle Hafenausbau mit Kaimauern, Kränen, Lagerhäusern etc."

chaos777 | „**Anno 1701** fand ich später langweilig. **Anno 1404** ist genau das Gegenteil, es fordert ständig und man hat immer genug zu tun."

Kristian | „Ich bin gänzlich zufrieden mit **Anno 1404.**"

Relactus | „Ein großes Kompliment an die Entwickler! Da habt ihr einen super Job gemacht!"

„Das Anno-Universum ist tief und reichhaltig."

PC Games: Wie habt ihr die Zeit nach dem Release von **Anno 1404** erlebt?

Schmitz: „Wir haben uns die Presse und auch die Reaktionen der Community durchgesehen und sind ganz stolz, wie gut das Feedback war … das ehrt das ganze Team sehr."

PC Games: Viele von euch waren im Urlaub – wohin ging's?

Schmitz: „Das kann man so pauschal gar nicht sagen. Einige haben Urlaub auf Balkonien gemacht, während andere das Weite gesucht haben, zum Beispiel Japan, USA oder Ähnliches. Unser Team ist ja sehr groß und da gibt es ganz unterschiedliche Wünsche."

PC Games: Welche Elemente haben es nicht mehr ins Spiel geschafft, die ihr während der Entwicklung im Kopf hattet?

Schmitz: „Wir konnten fast alles, was wir uns vorgenommen haben, in das Game integrieren. Nur kleinere Dinge haben wir später verworfen, weil diese nicht optimal umzusetzen waren. Ein Beispiel ist die Rattenplage, weil dies in einem Spiel wie **Anno** nicht gut zu visualisieren ist."

PC Games: Zu welchen Elementen im Spiel bekamt ihr das beste, zu welchen das negativste Feedback der Spieler?

Schmitz: „Die Grafik und das generelle Spielsystem wurden sehr gelobt. Das Szenario mit dem Orient wurde sehr gut angenommen. Wo wir noch nachlegen mussten, war zum Beispiel das Militärsystem und der fehlende Multiplayer-Modus. In diesen Punkten haben wir nun mit dem Add-on deutlich nachgebessert beziehungsweise nachgelegt. Die internen Playtests zeigen, dass sich das wirklich gelohnt hat."

PC Games: Wird ein Studio wie Related Designs von einem Erfolg wie **Anno 1404** reich? Oder kommt kaum etwas von dem Geld bei euch an?

Schmitz: „**Anno 1404** ist eine Produktion von Blue Byte, die komplett bei Related Designs entwickelt wurde … durch die Projekt-Budgets, die für eine solch hohe Produktqualität notwendig sind, müssen wir erst einmal eine große Anzahl an Games verkaufen. Wir sind aber sehr zufrieden mit dem aktuellen Abverkauf. "

PC Games: Wie habt ihr auf Kritik zum Kopierschutz und zum fehlenden Mehrspieler-Modus reagiert?

Schmitz: „Wir werden nun mit dem Add-on den Mehrspieler-Modus ausliefern. **Anno 1701** hatte ganz klar gezeigt, dass ein ‚normaler' Echtzeitstrategie-Mehrspielermodus für ein Spiel wie **Anno** nicht funktioniert beziehungsweise nur sehr wenige Partien zustande kommen. Um dies zu verbessern, wollten wir dieses mal einen Modus entwickeln, der für **Anno** auch wirklich funktioniert und richtig viel Spielspaß bietet. Dies ist uns nun definitiv gelungen, wie unsere internen Playtests zeigen. Wir sind sehr zufrieden."

PC Games: Habt ihr Pläne abseits des **Anno**-Universums? Eine neue Marke vielleicht?

Schmitz: „Wir haben viele Pläne, die wir aber an dieser Stelle nicht weiter ausführen können."

PC Games: Gibt es Ideen für einen **Anno**-Kinofilm? Oder vielleicht eine TV-Umsetzung? Was würdet ihr euch für so ein Projekt wünschen?

Schmitz: „Sicher eine interessante Idee. Das **Anno**-Universum ist sehr tief und reichhaltig, jedoch planen wir zurzeit nichts in diese Richtung."

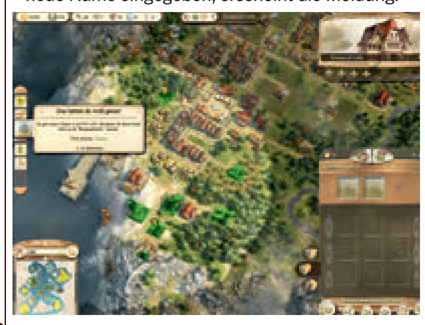


Christopher Schmitz ist Executive Producer bei Related Designs.

EASTEREGGS UND ANSPIELUNGEN

Related Designs hat in Anno 1404 allerlei Anspielungen und Eastereggs versteckt. Wir stellen Ihnen einige vor:

- **Cheater-Schelte**
  Schon kurz nach der Veröffentlichung der Demo zu **Anno 1404** versuchten findige Spieler, ihr Kontor in „BonanzaCreek" umzubenennen. Das hatte in früheren **Anno**-Spielen ordentlich Moneten in die Taschen der Städtebauer fließen lassen. Diesmal aber hielt Related Designs für die Cheater eine Überraschung parat. Kaum ist der neue Name eingegeben, erscheint die Meldung:



  „Das hättest du wohl gerne! Es gibt keine Cheats in **Anno 1404**! Da kannst du deine Stadt noch so oft BonanzaCreek nennen." Zwar erhalten Sie gleichzeitig zehn Edelsteine und den Titel „Cheater", direkt danach werden Ihnen aber alle Ruhmpunkte aberkannt.

- **Kurast**
  Eine der Orient-Inseln in **Anno 1404** trägt diesen Namen, der Rollenspielern bekannt vorkommen dürfte. Kurast hieß nämlich auch die Stadt im zweiten Kapitel von **Diablo 2**.

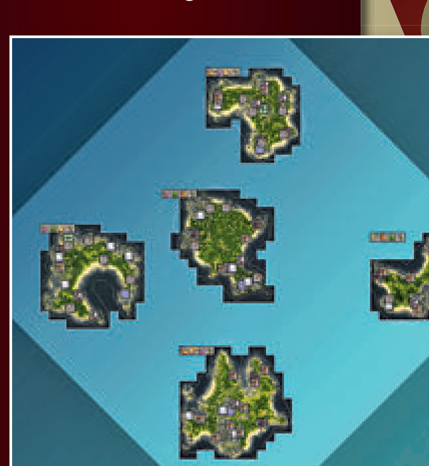
- **Ringparabel**
  Der Erfolg „So glaube jeder sicher seinen Ring den echten", bei dem Sie in einer Partie 2.000 Adlige und Gesandte auf einer Insel ansiedeln müssen, ist eine Anspielung auf die Ringparabel in Gotthold Ephraim Lessings Stück **Nathan der Weise**, das im Orient spielt. Passend dazu erhalten Sie zum Erfolg auch den Titel „Der Weise".

- **Röschenhof**
  Dieser Stadtname beruht auf einer bekannten Aufnahme des MDR. In der Sendung „Wir gratulieren" beschwerte sich ein Rentner am Telefon, sein Altersheim werde „Rös'chenhof" ausgesprochen und nicht „Röschenhof". Seiner Wut auf die Moderatoren macht er lautstark Luft. Die Absurdität des Telefonats hat das Wort „Röschenhof" im Internet bekannt gemacht.

- **Mehr Namen**
  Wenn Sie Ihre Stadt „Gotham", „Innsmouth" oder „Basin City" nennen, sahnen Sie versteckte Erfolge und jeweils zehn Edelsteine ab. Dies sind der Reihe nach Hinweise auf **Batman**, die H.P.-Lovecraft-Romane und Frank Millers **Sin City**.

DER WORLD-BUILDER

Sie wollten schon immer Ihre eigene Anno-Welt erstellen? Der World-Builder-Editor macht es möglich.



Am 7. Oktober 2009, gleichzeitig mit dem Patch auf Version 1.1., veröffentlichte Related Designs den knapp 16 Megabyte großen World-Builder-Editor. Damit stöpseln Sie sehr einfach verschiedene vorgegebene Inseltypen zu einem neuen Szenario zusammen. Außerdem können Sie damit Ressourcen und Fruchtbarkeiten auf den Eilanden verteilen und Startpunkte für die Spieler und Nichtspielercharaktere festlegen.

Mit dem dazugehörigen ToolOne dürfen Sie gar vorgefertigte Szenarien verändern oder eigene, neue Herausforderungen schaffen. So legen Sie Sieg- und Niederlagekonditionen fest, können eigene Erfolge und Ruhmpunkte vergeben und sogar die Produktionslinien modifizieren. Über das „Tor zur Welt"-Feature des Hauptspiels teilen Sie Ihre Kreationen dann mit anderen **Anno**-Spielern.

ANGRIFFSLUSTIG | Dieses Mitglied des „Rudels" werden Sie nur mit einem deftigen Nahkampf-Move los.

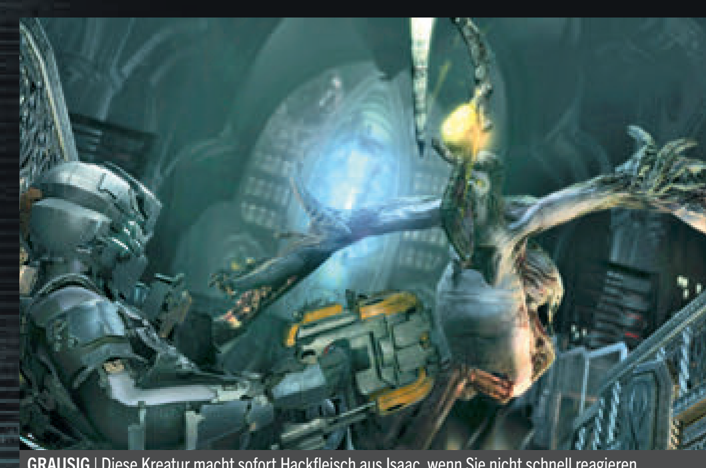
Dead Space 2

Von: Sebastian Stange

Isaac Clarke ist zurück! Und sein zweites Abenteuer birgt einige echte Überraschungen!

Mit **Dead Space** gelang dem Entwicklerteam Visceral Games im Jahr 2008 ein großer Wurf. Darin erkundeten Sie ein riesiges Raumschiff voller Monster. Der Weltraum-Horrortrip war eines der gruseligsten Spiele seit langer Zeit und überzeugte mit seiner packenden Atmosphäre und brillanter Technik. Außerdem hatte das Spiel gleich mehrere Innovationen im Gepäck: Bildschirmanzeigen gab es keine. Alle wichtigen Informationen konnten Sie vom Raumanzug Ihrer Spielfigur Isaac Clarke ablesen. Menüs wurden als Hologramm in die Spielwelt projiziert. Außerdem konnten Sie sich nicht verlaufen, denn per Tastendruck ließ sich jederzeit ein leuchtender Pfad zum nächsten Ziel anzeigen. Und dann waren da noch die sogenannten Necromorphs: bizarre Monster, die dem Spieler immer wieder einen Höllenschreck einjagten. Um sie zu besiegen, genügte es nicht, einfach blind auf sie zu feuern. Es half nur das sogenannte „Strategic Dismemberment": Sie mussten den Kreaturen gezielt Klauen, Tentakel und Beine durchtrennen, um sie zu bremsen und weniger gefährlich zu machen. Bei so vielen grandiosen Ideen und begeisterten Spielern sowie dem offenen Ende des ersten Spiels war ein Nachfolger praktisch garantiert. Nun wurde er endlich enthüllt.

Dead Space 2 wurde uns exklusiv präsentiert, wobei die Macher nicht müde wurden, das frühe Entwicklungsstadium des Titels zu betonen. Die Produktion des Spiels hat gerade erst richtig begonnen. Zuvor werkelte Visceral an neuen Gameplay-Mechanismen und fertigte dafür kleinere Szenarien an, die uns vorgeführt wurden. Ob sie im fertigen Spiel landen, ist ungewiss. Obwohl das Gezeigte also noch weit vor der Fertigstellung steht, ist jetzt schon klar, welche Neuerungen **Dead Space 2** bieten und in welche Richtung sich Hauptfigur Isaac entwickeln wird. Das wird im sogenannten „X-Statement", einer Art Slogan, den jedes EA-Entwick-



GRAUSIG | Diese Kreatur macht sofort Hackfleisch aus Isaac, wenn Sie nicht schnell reagieren.



FREIER FLUG | Erstmals kann sich Isaac ohne Einschränkungen in der Schwerelosigkeit bewegen.




SCHOCKER | Sie können sich nie sicher sein, ob Gegner in der Nähe sind oder wo diese sich verstecken.



ERLEUCHTET | Obwohl die Screenshots dunkle Szenarien zeigen, sahen wir auch helle Umgebungen.

lerteam seinen Projekten verpasst, ganz trefflich beschrieben: „Isaac brings the terror to space – Isaac bringt den Schrecken ins All."

„Isaac bekommt in Dead Space 2 ein Gesicht und eine Stimme!"

Im ersten Spiel waren Sie auf sich allein gestellt. Nicht einmal Ihre Spielfigur besaß viel Charakter. Isaac war vielmehr eine gesichtslose, schweigende Hülle, in die Sie sich ganz wunderbar hineinversetzen konnten. Isaacs Charakter, seine Geschichte, sein Aussehen und seine Stimme – das alles blieb Ihrer Fantasie überlassen. Doch diese Zeiten sind vorbei. Isaac bekommt in **Dead Space 2** ein Gesicht und eine Stimme! Obendrein hat sich sein Charakter gewandelt. Er ist nicht mehr das überraschte Opfer einer Katastrophe, das mit allen greifbaren Mitteln ums Überleben kämpft. Der beste Vergleich ist vielleicht Bruce Willis' Rolle als John McClane in den **Stirb Langsam**-Filmen. Er ist ein Veteran, hat bereits mit den Aliens gekämpft aber will eigentlich nur seine Ruhe. Doch wenn es zum Ernstfall kommt, muss er den Karren aus dem Dreck ziehen. Wer sollte es sonst auch tun? Schade nur, dass man im All keine blutigen Feinrippunterhemden tragen kann!

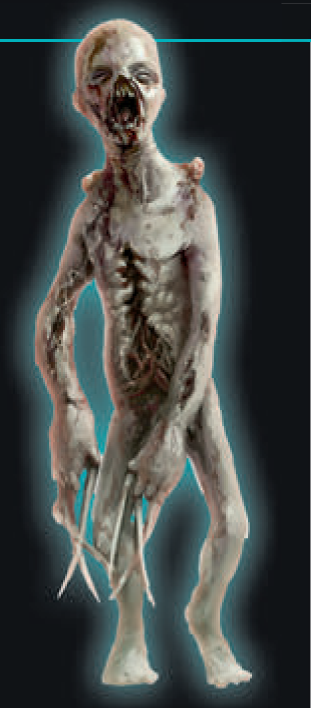
Isaacs zweiter Kampf gegen die Necromorphs findet drei Jahre nach dem ersten Spiel in einer Weltraumkolonie namens Sprawl statt, was so viel wie „Wucherung" bedeutet. Wieso dort Necromorphs angreifen, verrieten die Entwickler noch nicht. Klar ist nur, dass Isaac ein Regierungsprogramm stoppen muss und dass die Story durchaus Tiefgang besitzt. Erste Konzeptskizzen dieses Orts zeigen ein Gewirr aus Hightech-Gebäuden, Raumdocks und Gesteinsbrocken. Im weiteren Spielverlauf besuchen Sie auch riesige Solarfelder, zerstörte Monde oder einen Laufsteg über den Saturnringen. Bei der Präsentation des Spiels zeigte man uns eine Szene, die in einer Kirche der Unitologen spielte. Dieser Kult spielt eine wichtige Rolle in der **Dead Space**-Saga und sieht in den Necromorphs ein Symbol für das ewige Leben. Als Isaac den Altarraum der Kirche mit seinen dunklen Steinen und beeindruckender Architektur betritt, wird er von einem riesigen Biest angegriffen.

Im ersten Anlauf verzichteten die Entwickler bewusst darauf, sich zu wehren. Was folgte, dürfte für graue Haare bei der USK sorgen. Schon der erste Teil zeigte teils drastische Todesszenen, doch **Dead Space 2** schraubt den Brutalo-Faktor noch einmal nach oben. Das Monster reißt Isaac zu Boden, rammt einen

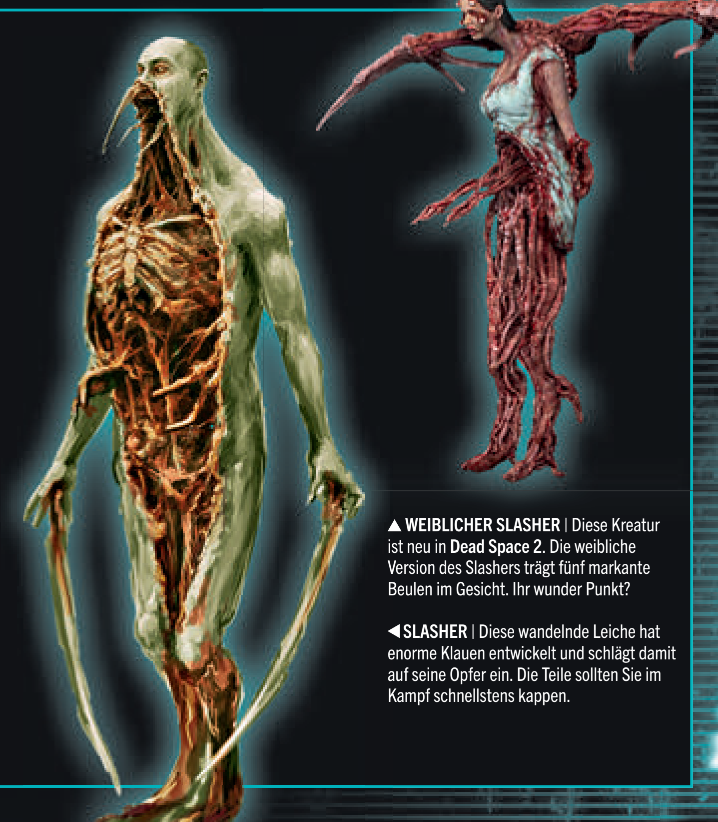
DIE NECROMORPHS

Ein Gegner, viele Gesichter. Die Monster im Spiel wirken wie Aliens. In Wirklichkeit sind sie jedoch wandelnde Leichen.

Die Necromorphs sind mikroskopisch kleine Alien-Organismen und extrem gefährlich. Sie haben die Fähigkeit, menschliche Leichen zu befallen und binnen weniger Sekunden in ein Monstrum zu verwandeln, das nur ein Ziel kennt: mehr Leichen schaffen, damit sich der Organismus noch besser verbreiten kann. Dabei mutieren die Kreaturen auf grauenhafte Weise und haben teils kaum mehr Ähnlichkeit mit dem Wirtskörper. Den Wesen wachsen Klauen und Tentakel, die extrem gefährlich sind. Im Spiel sollten Sie deshalb nicht auf den Torso oder Kopf, sondern auf die Extremitäten der Kreaturen zielen. Übrigens existieren auch riesige Versionen der Necromorphs. In **Dead Space 2** werden Sie in ein solches Mega-Wesen eindringen und es von innen bekämpfen!



▲ **DAS RUDEL** | Diese Viecher sind alleine keine große Gefahr, treten aber bevorzugt in Gruppen auf. Ihr Äußeres ist recht verstörend, da sie an Kleinkinder erinnern.



▲ **WEIBLICHER SLASHER** | Diese Kreatur ist neu in **Dead Space 2**. Die weibliche Version des Slashers trägt fünf markante Beulen im Gesicht. Ihr wunder Punkt?

◀ **SLASHER** | Diese wandelnde Leiche hat enorme Klauen entwickelt und schlägt damit auf seine Opfer ein. Die Teile sollten Sie im Kampf schnellstens kappen.

INTERVIEW MIT STEVE PAPOUTSIS

„Wir wollen den Spieler in unvorstellbare Situationen bringen."

PC Games: Wieso haben Sie die Notwendigkeit gesehen, Isaac aktiver und stärker zu machen und ihm mehr Charakter zu verleihen?
Papoutsis: „Im Nachfolger wollten wir ihm mehr Persönlichkeit geben. Wenn Sie an den ersten Teil zurückdenken, war er dort ziemlich am Ende. Er hat eine Menge Mist erlebt, vieles gesehen, das vor ihm noch niemand gesehen hat, und das hat ihn abgehärtet. Wir wollten ihm eine Stimme geben, damit er mit anderen kommunizieren und erzählen kann, was er erlebt hat. Außerdem kann er sich damit auf vergangene Ereignisse beziehen und mitteilen, was er über die gegenwärtigen denkt. Es wird auch wesentlich


Steve Papoutsis ist Franchise Excecutive Producer bei EA.

mehr Menschen geben, die sich in seiner Umgebung aufhalten. Es wird also mehr Sinn haben, wenn er sich mit ihnen unterhalten kann und seine Gedanken und Gefühle zum Ausdruck bringt. Außerdem wollen wir ihn zu einer verantwortungsvolleren und stärkeren Figur machen, um ihm die Möglichkeit zu geben, die Dinge in die Hand zu nehmen."
PC Games: Warum haben Sie die Entscheidung getroffen, den Horror etwas herunterzuschrauben? Das war für viele eines der besten Elemente von Teil 1.
Papoutsis: „Wir werden keinen Abstand vom Horror nehmen, das möchte ich klarstellen. Der große Unterschied liegt in der Steuerung, die wesentlich spielerfreundlicher gestaltet wird, vor allem für Menschen, die vorher noch kein **Dead Space** in Händen gehalten haben. Wir haben auch eine Menge Feedback von Spielern bekommen und dadurch herausgefunden, dass einige richtig Angst hatten und es nicht über einen längeren Zeitraum spielen konnten. Anstatt sich also permanent auf diesem Level zu bewegen, wollen wir es viel eher achterbahnartig gestalten. Man wird also immer noch Momente erleben, in denen man nicht weiß, was um einen herum passiert, und Angst hat. Aber man wird öfter diese bombastischen Abschnitte erleben, in denen man beispielsweise besonders viele Necromorphs erledigt. Wir werden uns nicht von der Spannung entfernen, wir werden uns nicht von dem entfernen, was **Dead Space** seinen guten Ruf eingebracht hat, aber wir wollen es weiterentwickeln und leichter zugänglich machen."
PC Games: Die Ishimura aus Teil 1 glich einem Labyrinth, in dem man oft zurücklaufen und alte Orte besuchen musste, die sich im Laufe der Zeit verändert hatten. Teil 2 ist etwas linearer, oder?
Papoutsis: „Wir verfolgen denselben Ansatz auf der Raumstation. Vieles verändert sich im Laufe des Spiels. Stellen, an denen man früher schon einmal war, können ganz anders aussehen. In diesem Sinne wird das Spiel kein „Gehe von A nach B" werden, sondern viele Abzweigungen beinhalten, die man auskundschaften kann. Verglichen mit der Ishimura wird es deutlich anders aussehen, aber dennoch bekannte Umgebungen bieten."
PC Games: Wird es komplette Bewegungsfreiheit in der Schwerelosigkeit geben?
Papoutsis: „Ja, die wird es geben. Das macht Spaß, aber ist eines dieser Dinge, bei denen wir vorsichtig herumprobieren und die Reaktionen von Testpersonen abwarten müssen. Wir selbst finden diese Momente aktuell genial, aber am Ende müssen wir darauf achten, was die Spieler wollen."
PC Games: Mit welchen Absichten sind Sie an die Entwicklung von **Dead Space 2** herangegangen?
Papoutsis: „Als wir das letzte Spiel fertig hatten, sagten uns viele Spieler, wie sehr sie es genossen haben, und die Kritiken sprachen für sich. Deswegen war das Team um **Dead Space** richtig motiviert, einen zweiten Teil zu entwickeln. Als wir uns dann hingesetzt und alles diskutiert haben, beschlossen wir, dass das Spiel Elemente braucht, die es hervorstechen lassen und diese besonderen Momente erzeugen. Wir wollen den Spieler in Situationen bringen, von denen er sich nie hätte vorstellen können, sie zu durchleben. Das wird den Spaß und das achterbahnartige, wie ich es bereits angedeutet hatte, unterstützen. Man wird von einem Moment, in dem man richtig Angst hat, zum nächsten getrieben, in dem man wieder etwas Fantastisches erlebt oder haufenweise Gegner bekämpft. Wir denken also, diese krassen Szenen werden sich hervorragend in das Spiel einfügen und die Geschichte zusätzlich unterstützen."
PC Games: Können Sie uns schon etwas über den angekündigten Mehrspieler-Modus verraten?
Papoutsis: „Nun, wir wollten vom ersten Tag an einen einbauen, er liegt stark im Fokus der Entwicklung und wir haben einige engagierte Mitarbeiter, die extra daran arbeiten. Der Mehrspieler-Modus wird nicht nur ein Anhängsel sein, sondern soll die Qualität und die Spielerfahrung eines **Dead Space** beinhalten, nur eben als Mehrspieler-Erlebnis. Man wird darin also seine Freunde virtuell zerstückeln können. In unseren Testphasen haben wir auch festgestellt, dass die Leute den Multiplayer wollen. Sie haben uns gefragt, warum denn bitteschön keiner enthalten sei. Es ist für uns also sehr wichtig, den Spielern zuzuhören und darauf zu achten, was sie wollen. Manche werden einen Multiplayer für überflüssig halten, aber ein Großteil hat danach verlangt und als wir das Ganze mit dem Team besprochen haben, waren alle vollkommen begeistert."
PC Games: Ihr Motto für das Spiel, „Isaac bringt den Schrecken ins All", hört sich ganz schön aggressiv an. Wird Isaac im Spiel böse?
Papoutsis: „Ich würde Isaac nicht als böse bezeichnen, aber es stimmt schon, dass er recht aggressiv ist. Das beschreibt ja auch das Gefühl, welches das Spiel vermitteln soll. Im ersten Teil kommt er auf die Ishimura, mitten in das ganze Schlamassel, das dort abgeht. Dieses Mal ist er auf die Ereignisse vorbereitet und will den Necromorphs zeigen, wo es langgeht. Er weiß jetzt, wie man mit ihnen umgehen muss, anders als im ersten Teil, als er das erst lernen musste. Deswegen konzentrieren wir uns jetzt stärker auf seine Aggressivität und seine Kraft und passen die Steuerung daran an. Aber ob er jetzt wirklich böse ist? Na ja, vielleicht wenn man etwas Sympathie für die Necromorphs aufbringen kann."

Tentakel in seinen Mund und reißt ihm damit dem Kopf ab. Um noch einen draufzusetzen, lässt es dann eine Klaue auf Isaacs Körper sausen und teilt ihn in zwei Teile. Das blieb nicht die einzige brutale Szene. Wir sahen, wie Isaacs Arme abgerissen wurden und wie sein Körper von einer Tür zermalmt wurde. Diese Szenen schockten besonders, da wir diesmal Isaacs Gesicht sahen, als er starb. Doch trotz aller Härte wirkten solche Momente nicht aufgesetzt. Der Splatter dient nicht zur Effekthascherei oder als plumper Kaufanreiz, er unterstreicht vielmehr die Stimmung des Spiels.

Beim zweiten Anlauf gaben sich die Entwickler mehr Mühe und zeigten den neuen Isaac Clarke in Aktion. Nicht nur sein Körperpanzer hat sich stark verändert, auch sein Handling. Er stapft nicht mehr träge, sondern läuft weitaus agiler und schneller durch die Levels. Außerdem wurde das Zielsystem verändert. Während sich das Fadenkreuz in Teil 1 noch links oder rechts von Isaac befand, ist es nun stets exakt in der Mitte des Bildschirms. „Hier haben wir genau auf das gehört, was die Spieler am ersten Spiel bemängelt haben", kommentierten die Macher, während sie Isaac gegen ein ganzes Rudel kleiner Kreaturen kämpfen ließen. Die Viecher erinnern an menschliche Babys, haben jedoch lange Klauen und deformierte Körper. Allein stellen sie keine große Gefahr dar, doch in der Gruppe sind sie durchaus Respekt einflösend. Sogleich zeigte man uns das neueste Gegenmittel zur Bekämpfung der Monsterplage: die Speerkanone. Mit ihr können Gegner an die Wand getackert werden, was sie nicht unbedingt tötet, aber bremst. Der Anblick der widerlichen Kreaturen, die derart gefangen zappeln und schreien, ist wirklich schauderhaft. Außerdem kann ein abgefeuerter Speer auf Knopfdruck Elektroschocks abgeben, was gegen mehrere Widersacher hilft.

Sollte Ihnen die Munition ausgehen, sind Sie noch lange nicht wehrlos. Die Telekinesefähigkeit, mit der Sie bereits im ersten Teil Gegenstände aufheben und auf Ihre Gegner schleudern konnten, wurde massiv überarbeitet. Was einst recht träge und ungenau funktionierte, ist nun eine gute Allzweck-Waffe. Blitzschnell lassen Sie ein Trümmerteil aus dem Level zu sich sausen und ebenso schnell schleudern Sie es auf Ihre Widersa-

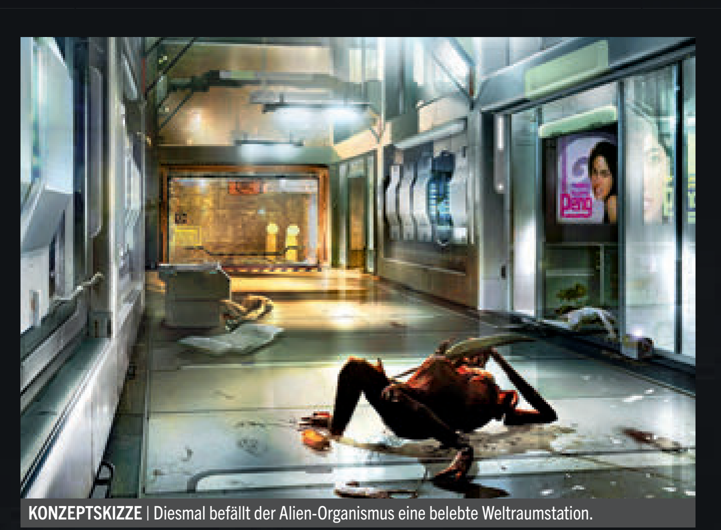
cher. Da die Umgebungen im zweiten Teil deutlich mehr zerstörbare Objekte enthalten werden, ist das eine willkommene Bereicherung Ihres Arsenals.

Es gibt noch mehr Innovationen. Im ersten Spiel konnte sich Isaac zwar durch die Schwerelosigkeit bewegen, dabei jedoch stets nur von Plattform zu Plattform hüpfen. Sein neuer Anzug besitzt Steuerdüsen und erlaubt ihm, sich frei im All zu bewegen. Mehr Details dazu wollte man leider nicht preisgeben. Immerhin verriet man uns, dass Isaac im Verlauf des Spiels durchaus mit anderen Charakteren interagieren wird. Nach der Solo-Show im ersten Teil wäre das eine erfreuliche Abwechslung. Wer weiß, vielleicht erwartet Sie sogar eine Koop-Option? Die Chancen stehen nicht schlecht, sowie einen neuen Schauplatz. Im zweiten Teil erwartet Sie vor allen Dingen ein neues Spielgefühl. Das liegt zum einen daran, dass Isaac nun eine eigene, starke Persönlichkeit besitzt. Er kontrolliert die Situation und kennt Mittel und Wege, mit den Necromorph-Monstern fertig zu werden. Außerdem setzen die Entwickler diesmal besonders auf Momente, in denen fest vorgeschriebene Ereignisse passieren. Das dürfte vor allem bedeuten, dass Sie überraschend von Gegnern angegriffen werden. Eine solche Szene wurde uns gezeigt. Sie fahren darin mit einem Aufzug an einer riesigen Metallstruktur entlang. Plötzlich bricht ein Monster durch die Scheibe und versucht, Sie mit Tentakeln zu greifen. Falls Sie nicht schnell genug reagieren, folgt die gewohnt brutale Todesszene. Solche fest

> „Es erwartet Sie ein neues Spielgefühl, da Isaac zur starken Persönlichkeit wird.“

schließlich wird es definitiv einen Online-Mehrspielermodus geben. Der ist keine simple Dreingabe, sondern seit Beginn der Entwicklung eines der zentralen Themen für das Visceral-Team. Details gab es – das wirkte fast wie das Motto der Präsentation – natürlich keine. Immerhin wurde deutlich, dass die Macher jedes Element des ersten Spiels ausführlich unter die Lupe genommen und verbessert oder ergänzt haben.

Doch Dead Space 2 bedeutet mehr als nur Detailverbesserungen am Gameplay, neue Gegner eingeplanten Actionszenen sind nicht neu und hier müssen die Entwickler ihr Talent beweisen, um uns wirklich zu überraschen. Im fertigen Spiel soll es immer wieder Spannungsmomente geben, die sich dann in solchen intensiven, spektakulären Actionszenen entladen. Die Szenarien sollen deutlich abwechslungsreicher und spektakulärer als im Vorgänger ausfallen, wo Sie fast ausschließlich an Bord eines großen Raumschiffs um Ihr Überleben kämpften. Diesmal verschlägt es Sie beispielsweise auf einen Zug, der mit voller Fahrt auf eine Katastrophe zurast, oder



KONZEPTSKIZZE | Diesmal befällt der Alien-Organismus eine belebte Weltraumstation.

DEKOMPRESSION ALS WAFFE

Wer in Physik aufgepasst hat, weiß, was passiert, wenn man ein Loch in ein Raumschiff schießt: Alles wird ins All gesogen. Im Spiel kann das sehr nützlich sein!

Obwohl Isaac in **Dead Space 2** bereits ein routinierter Kämpfer ist, fehlt ihm die Bewaffnung eines üblichen Soldaten. Er muss also improvisieren, Werkzeug zu Waffen umfunktionieren und seine Umgebung taktisch klug nutzen. Das neueste Element ist dabei das gezielte Durchbrechen der Außenhülle der Raumstation.



Extrem viele Gegner stürmen auf Sie zu. In kleinerer Zahl könnten Sie sie locker besiegen, doch in dieser Situation schießen Sie kurzerhand auf die rot umrandete Scheibe. Dahinter befindet sich das Vakuum des Weltalls.

Kaum haben Sie das Fenster zerstört, werden alle Objekte im Raum unaufhaltsam ins All gesogen: Gegner, Möbel, Trümmer und natürlich auch Sie. Diese Dekompression wird übrigens nur an bestimmten Orten im Spiel möglich sein.

Bevor Sie selbst ins All gesogen werden – was in einer blutigen Todessequenz gezeigt wird –, müssen Sie die Notfallschleuse schließen, indem Sie auf eine Stelle direkt über dem zerstörten Fenster schießen. Hier müssen Sie abwägen: Warten Sie lieber, bis alle Gegner verschwunden sind, oder gehen Sie auf Nummer sicher?

DIE SAGA

Die Geschichte des Dead-Space-Universums ist erstaunlich komplex. Und sie wird in erstaunlich vielen Medien weitererzählt und ergänzt.

Wie Sie im ersten Extrakasten gelernt haben, sind die Monster in **Dead Space** menschliche Leichen, die von einem Alien-Organismus besessen sind. Ursprung dafür: der Schwarze Marker. Diese mysteriöse Säule wurde 200 Jahre vor den Ereignissen des ersten Spiels gefunden, analysiert und dann versteckt. Inschriften darauf warnten vor der Gefahr der Necromorphs, enthielten aber auch ihren Gencode. Die Nachricht wurde missverstanden und führte zur Gründung der Unitologen-Religion. Obendrein wurde der Marker letztendlich nachgebaut – mit fatalen Folgen. Er entließ die Necromorphs und trieb zudem die Bewohner der Raumkolonie Aegis VII durch telepathische Nachrichten in den Wahnsinn. Kurz darauf beginnt die Story von **Dead Space 1**.

COMIC

Der Comic beschreibt den Fund des roten Markers auf Aegis VII. Niemand ahnt, dass er von Menschen geschaffen wurde, und ebenso wenig rechnen die Protagonisten mit den Necromorphs. Alle sechs Bände des Comics finden Sie inzwischen gratis im Netz.

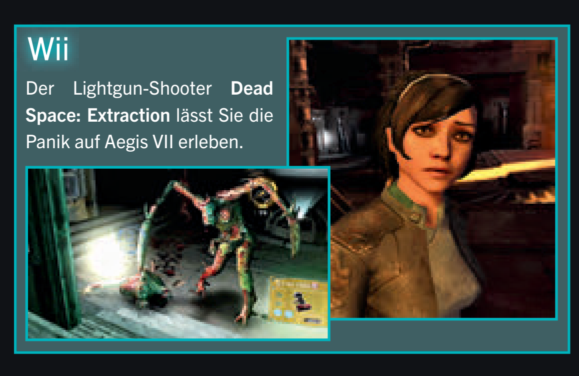


DVD

Der Animationsfilm **Dead Space: Downfall** beschreibt, wie die Monster die Ishimura befallen. Kurz darauf beginnt dort die Story von **Dead Space**.

Wii

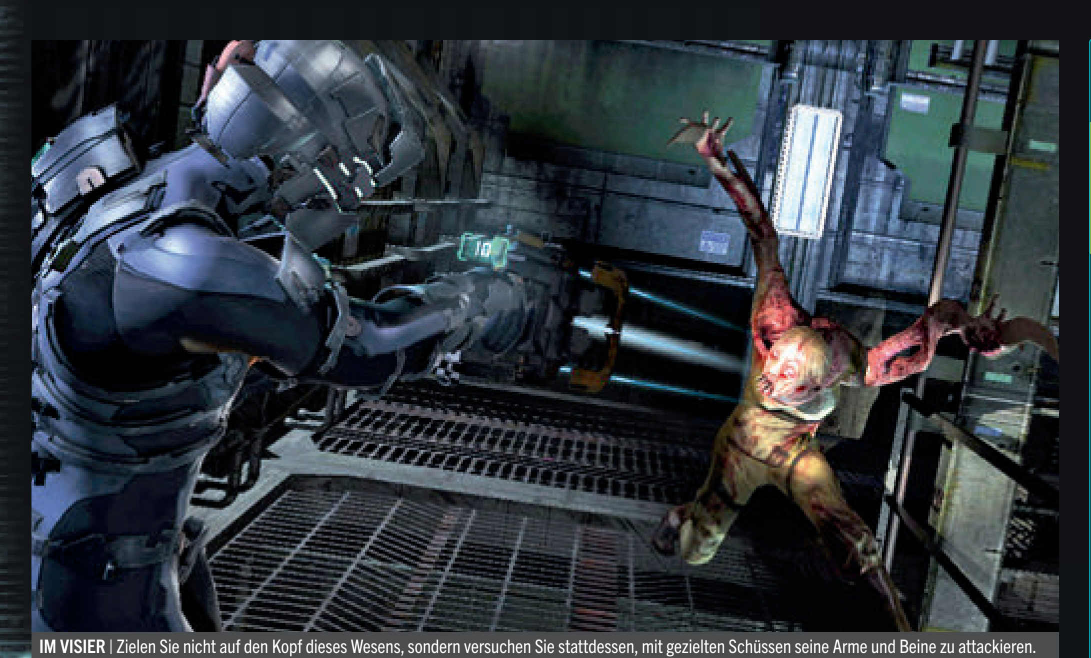
Der Lightgun-Shooter **Dead Space: Extraction** lässt Sie die Panik auf Aegis VII erleben.



Sie kämpfen gegen ein riesiges Necromorph-Wesen – von innen! Zwar hatten schon andere Spiele ähnliche Ideen, doch solange diese Szenen schön gestaltet sind, sie sich nach **Dead Space** anfühlen und uns spielerisch fordern, freuen wir uns drauf.

Dead Space 2 wird actionreicher als der Vorgänger. Isaac ist schneller, steuert sich direkter und agiert entschlossener. Das ist ein krasser Unterschied zum passiven und langsamen Isaac, den wir bisher kannten. **Dead Space** war eines der gruseligsten Spiele der letzten Jahre und hatte in den stillen Momenten, wo Sie durch das vermeintlich leere Schiff schlichen, überall verdächtige Geräusche hörten und jederzeit Gegner erwarteten, seine stärksten Momente. Zumindest empfinden wir das in der Redaktion so. Befragungen der Spieler zeichneten den Entwicklern zufolge jedoch ein anderes Bild: Vielen sei das Spiel zu gruselig gewesen – so sehr, dass sie es nicht einmal beendeten. Und darum wird es in **Dead Space 2** weniger Grusel geben, weniger subtilen Horror und mehr furiose Action. Das ist ein recht radikaler Schritt und noch können wir nicht absehen, ob der Spieleserie diese Umkehr steht – und ob das überhaupt einen wirklich großen Wandel bedeutet. Dafür war das bisher Gezeigte noch zu wenig aussagekräftig.

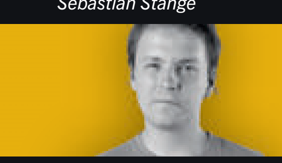
Wir konnten uns allerdings davon überzeugen, dass **Dead Space 2** nach wie vor „richtig" wirkt. Es ist ganz klar ein **Dead Space**-Titel. Der Look, der brachiale Sound, die bizarren Gegner und die hektischen Kämpfe mit ihrer eigenwilligen Mechanik zeichnen die Serie aus. Und sie sind drin – und zwar so was von! Wie sehr die Entwickler nun auf Geballer setzen, welche Rolle Rätsel spielen werden und wie viel Grusel man Ihnen zumutet, wird die Zukunft zeigen. **Dead Space 2** scheint ein klassisches Beispiel eines zweiten Teils zu werden: Alle Spielelemente wurden verfeinert, die Steuerung verbessert, neue Features dazugepackt und das Ganze mit einer Puderzuckerschicht aus tollen Grafikeffekten bestreut. Und ganz ehrlich: Uns reicht das volkommen aus. **Dead Space** war bereits bei seinem Debüt nahezu perfekt. Da wäre es doch recht unklug, würden die Entwickler im zweiten Teil zu viel Neues wagen! ❏



IM VISIER | Zielen Sie nicht auf den Kopf dieses Wesens, sondern versuchen Sie stattdessen, mit gezielten Schüssen seine Arme und Beine zu attackieren.

ERSTEINDRUCK

Sebastian Stange



Zuallererst: **Dead Space 2** macht einen durchweg tollen Eindruck – technisch wie spielerisch. Dennoch bin ich ein wenig traurig, dass die Gruselmomente wohl zurückgeschraubt werden. Die empfand ich als die große Stärke des ersten Teils. Dafür gibt es nun richtig explosive Action-Momente. Schön und gut. Doch packende Schießereien bekomme ich auch woanders, guten Grusel eben leider nicht.

GENRE: Action
ENTWICKLER: Visceral Games
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: Unbekannt

LANDGANG | Unsere vier Leichtmatrosen (von links nach rechts) Ben, Harro, Michael und Raoul erkundeten einen Tag lang die Welt des neuen **Drakensang**-Spiels.

Sneak Peek in Aventurien – Vier Leser erleben Drakensang: Am Fluss der Zeit

Von: Stefan Weiß

Gemütliche Atmosphäre statt epischen Bombasts – so trumpft Drakensang gegenüber Dragon Age auf.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Wenn vier gestandene Rollenspieler dem Ruf der Götter Rondra und Praios folgen, sich dabei ausgiebig über Zauber wie Ignifaxius, Kulminatio und Plumbumbarum unterhalten und nebenher die Braukunst der Stadt Ferdok loben, dann steht mit großer Sicherheit **Das Schwarze Auge** (**DSA**) im mittelalterlichen Fantasy-Reich Aventurien auf dem Programm.

Der göttliche Ruf ging in diesem Fall von Radon Labs aus, den in Berlin ansässigen Entwicklern des mehrfach ausgezeichneten Rollenspiels **Das Schwarze Auge: Drakensang**. Das Team steht kurz vor der Fertigstellung des Nachfolgers **Drakensang: Am Fluss der Zeit** und lud vier PC-Games-Leser dazu ein, im Rahmen einer Sneak-Peek-Veranstaltung das Spiel einen Tag lang ausgiebig zu testen. Bewerbungen dafür flatterten reichlich zur Redaktionstür herein. Dabei fiel uns auf, wie breit gefächert die Fangemeinde ist – vom 19-jährigen Jüngling bis hin zur 55-jährigen Dame mit einschlägiger Rollenspielerfahrung erstreckte sich die Schar. An dieser Stelle unser herzlicher Dank an alle Leser für die rege Teilnahme.

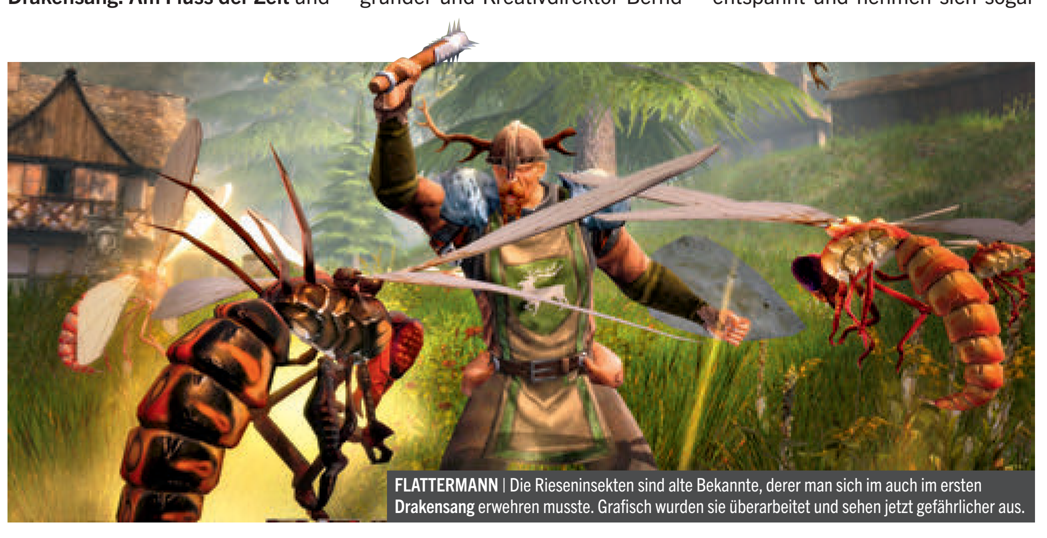
Ruhe statt Hektik, so lässt sich der Ersteindruck beschreiben, den wir zusammen mit den vier Lesern Ben, Harro, Michael und Raoul im Entwicklerstudio erleben. Firmengründer und Kreativdirektor Bernd Beyreuther empfängt uns gelassen: „Wir stehen kurz vor Erreichen der Goldmaster-Version und fixen lediglich noch kleinere Bugs.“ Goldmaster, also die Variante, die letztlich ins Presswerk gehen soll – sprich, die Phase, in der man mehrere sogenannte Release Candidates (Veröffentlichungskandidaten) am Start hat, die auf Herz und Nieren geprüft werden müssen. Die Phase, in der andere Entwicklerstudios wie ein Bienenschwarm in wilder Betriebsamkeit rotieren, in der mit Hochdruck am letzten Schliff des Produktes gearbeitet wird.

Doch davon ist bei Radon Labs an diesem Tag nichts zu spüren. Beyreuther und sein Team sind entspannt und nehmen sich sogar

BILDERINFO

Bei der Sneak Peek konnten wir keine Screenshots anfertigen, dies holten wir in der Redaktion nach.

Die Screenshots stammen aus der einen Monat älteren Vorschauversion. Darin waren zum Beispiel noch nicht die High-Res-Texturen enthalten. Bei der Sneak Peek kamen wir in den Genuss der verbesserten Texturpakete. Fazit: Damit sieht **Drakensang** spitze aus!



FLATTERMANN | Die Rieseninsekten sind alte Bekannte, derer man sich im auch im ersten **Drakensang** erwehren musste. Grafisch wurden sie überarbeitet und sehen jetzt gefährlicher aus.

„Die schönste Spielwelt, die ich je erkundet habe!“

MICHAEL ÜBER DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

„Ich habe den Gjalskerländer Stammeskrieger gespielt. Der hält eine Menge aus und spielt sich wie ein klassischer Tank. Die Figur hat mir persönlich sehr viel Spaß gemacht. Ich finde, **Am Fluss der Zeit** stellt eine deutliche Steigerung zum Vorgänger dar. Vor allem die Dialoge sind hervorragend vertont. Ich fand keine einzige Stimme, die nicht passte. Forgrimm ist sehr lustig geworden und sticht schon ein wenig hervor. Nadoret ist der Hammer für mich, so stelle ich mir eine Mittelalterstadt vor. Ach ja, und man vergisst das fast, weil es so schön im Hintergrund abläuft: Die Musik ist der Hammer, auch noch mal eine Steigerung zum Vorgänger. Die Zwischensequenzen, die bei bestimmten Ereignissen eingeblendet werden, sind super gemacht. Das gibt der Dramatik einen ordentlichen Schub. Kleinigkeiten fehlen noch, beispielsweise wären eine Sortierfunktion im Inventar und eine einfachere Vergleichsmöglichkeit für Gegenstände im Inventar toll.“



EIN GANZER KERL | Michaels Gjalskerländer ist im Dienste der Stadtwache von Nadoret unterwegs.

Michael Köpke aus Hamburg hat einen sehnlichen Wunsch für **Am Fluss der Zeit** auf dem Herzen: ein ausblendbares Interface. Wir sind gespannt, ob Radon Labs das noch einbaut.

Name: Michael Köpke
Alter: 41 Jahre
Lieblingsspiele: **Drakensang**, **Dragon Age**, **The Witcher**, **Oblivion**

die Zeit, während des kompletten Events für Fragen und Wünsche der Leser bereitzustehen. Diese Chance lässt sich Leser Michael Köpke nicht nehmen. Der 41-jährige Hamburger hegt schon seit dem ersten **Drakensang** einen frommen Wunsch: „Gibt es denn jetzt ein ausblendbares Interface? Ich weiß, das ist kein spielentscheidendes Feature, aber es wäre zu schön!“ Bernd nickt verständnisvoll: „Wir haben das ja als Debug-Feature eigentlich drin, vielleicht kriegen wir das noch für die finale Version umgesetzt, mal schauen.“

Doch bevor sich die vier Recken ins Abenteuer stürzen dürfen, legen wir zunächst fest, welcher Teilnehmer welchen Archetypen spielt. Schließlich gibt es in **Am Fluss der Zeit** vier unterschiedliche Ausbildungswege zu erleben, die wir alle sehen möchten. Je nachdem, ob man eine Magier-, Waldläufer-, Krieger- oder Schurkenklasse spielt, entwickelt sich die Einführungsgeschichte für den jeweiligen Charakter anders.

Raoul Zander aus Berlin, mit 19 Jahren der jüngste Spieler in der Gruppe, entscheidet sich schnell für einen weiblichen Kampfmagier. Raoul spielt seit Jahren fest in einer **DSA**-Pen&Paper-Runde und kennt das dem PC-Spiel zugrunde liegende Regelwerk sehr genau. Den Vorgänger **Drakensang** hat Raoul nicht gespielt, daher ist er gespannt darauf, wie sich die Konvertierung auf dem PC anfühlt. Der 41-jährige Michael Köpke aus Hamburg ist dagegen bekennender **Drakensang**-Fan. Mit seinen fast zwei Metern Körpergröße passt der Nordmann optisch sehr gut in die Rolle des Gjalskerländer Stammeskriegers. Da ihn diese neue Archetypklasse ohnehin brennend interessiert, macht er sich freudig an dessen Charaktererstellung.

Harro Brandenburg spielt sehr gerne Zwergencharaktere. Der 38-jährige Berliner liebäugelt daher sofort mit dem zweiten neuen Klassentyp, dem zwergischen Geoden. Ben Klenke (28) aus Köln komplettiert mit einem Streuner die Vierergruppe. Ben hat ebenfalls intensiv **Drakensang** gespielt und ist gespannt, was es mit den neuen Geweihten-Fertigkeiten auf sich hat und welche Verbesserungen im Spiel stattgefunden haben.

Michael tüftelt nicht lange an der Erstellung seines Stammeskriegers herum, er möchte viel von der Welt sehen und beginnt daher zügig mit dem Abenteuer. Raoul hingegen studiert konzentriert die Zahlenwerte im optionalen Expertenmodus und verwickelt Bernd Beyreuther alsbald in regeltechnische Fragen. Noch etwas skeptisch angesichts der Regelanpassungen startet Raoul mit seiner Kampfmagierin in die ersten Quests. Ben und Harro sind angetan vom neuen Vorteil-/Nachteil-Feature, mit dem man

Spielwelt



MICHAEL MEINT: „Ich sag’s mal mit Helge Schneider: Mein Herz weitete sich zu einem saftigen Steak!“

Alle vier Leser empfinden die aventurische Spielwelt als sehr gelungen. Viele Details, die man als **DSA**-Fan kennt, bereichern die Szenen ungemein. Überall gibt es viel zu entdecken und im Vergleich zum Vorgänger wirkt die Welt lebendiger. Tagesabläufe oder Tag-Nacht-Wechsel bietet das Spiel jedoch nicht.



IDYLLE | Der Spielstart glänzt mit einer wunderschönen Abendstimmung.

„Drakensang ist sehr stimmig, man fühlt sich sofort wohl im Spiel."



Der Berliner Koch Harro Brandenburg hatte viel Freude mit seinem zwergischen Geoden. Für Harro stellt **Am Fluss der Zeit** einen absoluten Pflichtkauf für **DSA**-Fans dar.

HARRO ÜBER DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT



NEULAND | Harro spielt gerne Zwergencharaktere und stürzte sich daher gleich auf den Geoden.

„Ich habe den Archetypen des Geoden gespielt, da ich noch keine Spielerfahrung mit magiebegabten Zwergen hatte. **Am Fluss der Zeit** ist von Anfang an sehr stimmig, ich habe mich gleich wohlgefühlt – es ist eben die Welt von Aventurien, die ich von **Drakensang** her gut kenne. Es ist wieder der schöne, gemütliche Spielstil – man muss nicht durch die Levels hetzen, sondern kann sich Zeit lassen und die Welt genießen. Die Landschaften und Gebäude haben mich sehr dazu verlockt, öfter mal stehen zu bleiben und mich umzuschauen. Es gibt im Vergleich zum Vorgänger viele optische Verbesserungen. Ebenfalls toll ist die Vollvertonung, sodass man genüsslich den Leuten bei ihren Gesprächen zuhören kann. Eine großartige Idee stellt die Notizfunktion im Spiel dar. So etwas gab es in alten Rollenspielen und war dann lange Zeit in Vergessenheit geraten. Schön, dass dieses Feature wieder auflebt.

Name: Harro Brandenburg
Alter: 37 Jahre
Lieblingsspiele: **Gothic**-Reihe, **The Witcher**, **Drakensang**, **Risen**, **Nordlandtrilogie**

zusätzliche Fertigkeitspunkte bei der Charaktererstellung generieren kann. „Ick hab det erst gar nicht geschnallt", sagt Harro im schönsten Berliner Dialekt, „und hab jetzt zum dritten Male begonnen, meinen kleenen Zwergen zu bauen, die Zeit muss eenfach drinne sein." Sobald alle vier Spieler ins aventurische Geschehen abgetaucht sind, sieht man erfreute, schmunzelnde Gesichter vor den Monitoren.

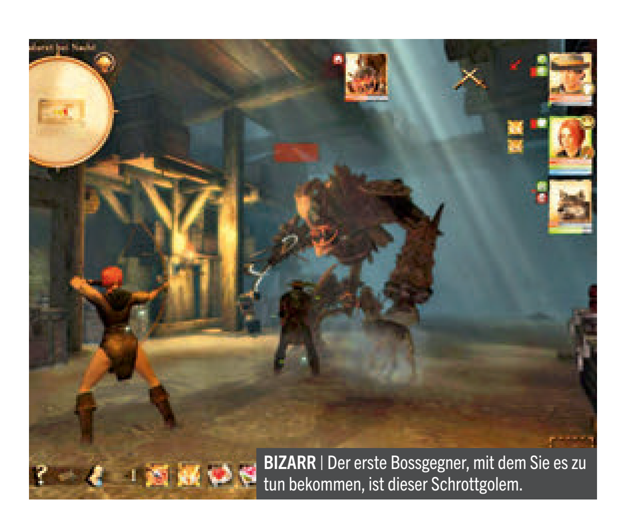
Harro Brandenburg beispielsweise ist so von der Grafik und Stimmung der ersten Szene angetan, dass er seinen Nachbarn Ben anstupst: „Hast du det auch gerade gesehen – klasse, oder?" Auch Michael Köpke ist von der Optik begeistert: „Sehr liebevoll gestaltet! Angler in Booten und auf Felsen am Fluss, streunende Katzen, weidende Pferde und vieles mehr. Da steckt viel Herzblut der Radon Labs'ler drin. Und erst die Stadt Nadoret: einfach toll gestaltet. Würde es ein Fleckchen Erde wie dieses geben, wäre ich morgen da und würde nie mehr weg wollen. Wie die anderen Schauplätze wohl aussehen?"

Raoul hat anfangs noch Probleme mit der Kamerasteuerung, fuchst sich nach einem kurzen Tipp seitens der Entwickler aber schnell ein. Da er sich intensiv mit der Steuerung beschäftigt, fällt ihm alsbald ein Detail auf: „Es wäre hilfreich, wenn bei den Menütexten gleich der passende Hotkey angezeigt würde. So zum Beispiel beim Eintrag Quests – dort sollte ‚L' statt ‚Quests' stehen." Als **DSA**-Regelkenner würde Raoul es begrüßen, wenn nähere Erläuterungen im Spiel integriert wären, um zum Beispiel Voraussetzungen für höhere Talentwerte oder die Bedeutung spezifischer Werte wie etwa Pflanzenkunde 7 abzulesen.

„Ich musste erst einmal mit den Werte- und Regelanpassungen gegenüber dem Pen&Paper-System klarkommen, war dann aber sehr zufrieden mit dem im Spiel umgesetzten Balancing. Magier können zum Beispiel keine Einzelpersonen mit einer einzigen Geste auslöschen, haben dafür aber auch im Nahkampf eine erträgliche Chance, das finde ich gut."

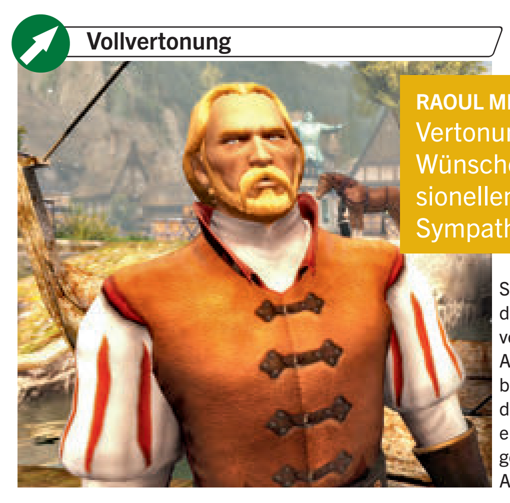
Nachdem alle vier Teilnehmer mit ihren Figuren die erste Stadt, Nadoret, erreicht haben, geht jeder Spieler seinen klassenspezifischen Questreihen nach. Ben und Harro tauschen sich dabei nach wie vor rege aus: „Ist echt der Wahnsinn, die Optik hier und die verschiedenen Auswahlmöglichkeiten für Antworten bei den verschiedenen Charakteren sind auch stark. Zum Beispiel, dass mein menschlicher Schurke zum Teil andere Dialogsätze hat als dein Zwerg."

Michael durchstreift währenddessen in aller Ruhe jeden Winkel und stöbert in allen Gassen von Nadoret umher: „Ah, eine Kiste, mal sehen, was da drin ist. Hm, schon wieder rostige Nägel, also in



BIZARR | Der erste Bossgegner, mit dem Sie es zu tun bekommen, ist dieser Schrottgolem.

Vollvertonung



RAOUL MEINT: „Die Vertonung ließ keine Wünsche offen. Die professionellen Sprecher sorgen für Sympathie im Spiel."

Super, Radon Labs: Die Entscheidung, **Am Fluss der Zeit** voll zu vertonen, hat sich ausgezahlt. Alle vier Teilnehmer sind rundum begeistert von den Sprechern, die ihre Texte professionell und emotional vortragen. Dadurch gewinnt das Spiel enorm an Atmosphäre.



LICHTSPIELE | An der Beleuchtung in den Levels wurde ordentlich gefeilt – hier erhellt gerade ein Gewitterblitz die Szenerie.

FILMREIF | Hübsch inszenierte Zwischensequenzen lockern das Spielgeschehen auf und sorgen für viel Atmosphäre.

Charaktererstellung



BEN MEINT: „Toll, das Vor- und Nachteil-System lässt eine viel individuellere Charakterentwicklung zu."

Am Fluss der Zeit hat, wie sein Vorgänger, viele Elemente des Regelwerks aus der Pen&Paper-Vorlage für die PC-Version übernommen. Fans vermissen weiterführende Erklärungen zu den vielen Werten im Spiel, da diese angepasst wurden. Dafür ist aber für Neueinsteiger keine Kenntnis der Regeln nötig, um Spaß zu haben. Sehr gelungen ist der überarbeitete Expertenmodus, in dem man deutlich mehr Werte editieren kann und der durch das neue Vor- und Nachteilsystem kräftig aufgebohrt wurde.

versteckten Behältern sollte schon mal öfter etwas Besseres zu finden sein." Dafür ist er umso mehr von der Idylle der Stadt angetan: „Habt ihr auch schon die Mühle und das Wasser hier gesehen? Mensch, ist das schön hier!" Er hält kurz inne, grinst und ruft laut aus: „Ja, und jetzt braucht es aber wirklich das ausblendbare Interface. Ihr baut so schöne Landschaften und Städte, da will man sich doch auch mal einen Screenshot als Wallpaper oder so anfertigen."

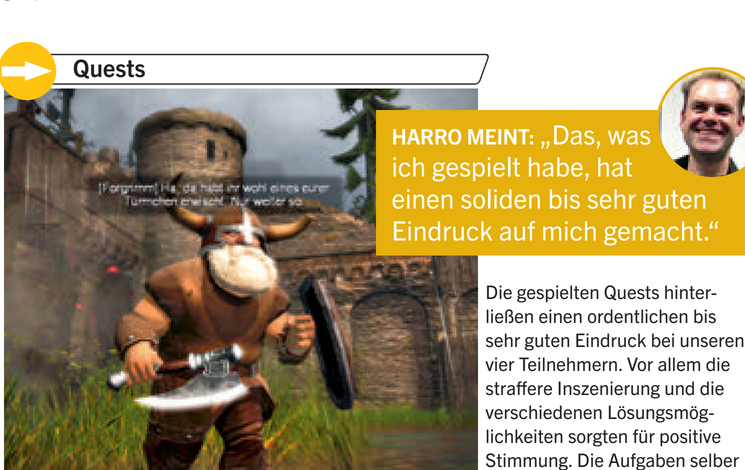
Wunschlos glücklich und zufrieden ist Michael über die erstklassige Vollvertonung. „Musik und Soundkulisse bekommen von mir 100 Prozent, jedenfalls für die gespielten Stunden. Ich freue mich schon sehr auf den Soundtrack. Der ist, wie ich finde, auch noch einmal eine deutliche Steigerung zum ersten Teil. Dazu diesmal die ersehnte Vollvertonung – und das mit absolut umwerfenden Sprechern!"

Dem pflichtet Harro uneingeschränkt bei: „Die Vertonung ist für mich eine glatte Eins. Sehr, sehr gut geworden. NPC Ardo spricht zum Beispiel mit der Stimme von Jack Bauer aus der Serie **24**." Auch Ben Klenke vergibt ein Sehr gut: „Die stimmungsvolle, zu Aventurien passende Musik, die tollen Soundeffekte und die professionellen Synchronsprecher, etwa die von Kiefer Sutherland, Pierce Brosnan und Spongebob Schwammkopf, lassen bei mir kaum einen Wunsch offen. Einzig mein eigener Held blieb leider schweigsam wie ein buddhistischer Mönch. Wenigstens kleine Sprachfetzen in bestimmten Situationen wie zum Beispiel bei **Dragon Age** wären da toll gewesen."

Drei der vier Teilnehmer haben den Vorgänger intensiv gespielt. Daher waren wir sehr neugierig, ob **Am Fluss der Zeit** die Geschmäcker erneut trifft und welche Verbesserungen zu spüren sind. Harro Brandenburg meint dazu ganz klar: „Mir persönlich fiel positiv auf, dass man sich sofort wieder zu Hause fühlt und denkt: ‚Ja, ich bin wieder zurück.' Und dass man auf der Karte selbst beliebige Einträge machen kann, das ist für mich ganz großes Kino. Jeder Rollenspieler findet halt Plätze wichtig, die er sich notieren will, um später dahin zurückzukehren. **Am Fluss der Zeit** hat es außerdem geschafft, mich in der Stadt Nadoret so weit vom eigentlichen Spielgeschehen abzulenken, dass ich einfach nur durch die Straßen gelaufen bin und mir die Stadt und ihre Bewohner angesehen habe. Das soll jetzt nicht so klingen, als ob Story und Spiel öde wären – ganz im Gegenteil! Aber wenn es ein gutes Spiel auch noch schafft, mich zum Schlendern anzuregen und die Welt zu besichtigen, dann hat der Entwickler für mich alles richtig gemacht. Top, beide Daumen hoch!"

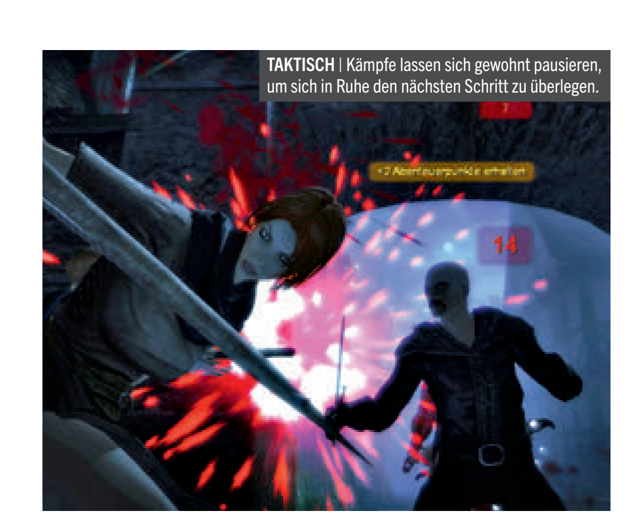
Michael und Ben schließen sich dieser Meinung an und beschei-

Quests



HARRO MEINT: „Das, was ich gespielt habe, hat einen soliden bis sehr guten Eindruck auf mich gemacht."

Die gespielten Quests hinterließen einen ordentlichen bis sehr guten Eindruck bei unseren vier Teilnehmern. Vor allem die straffere Inszenierung und die verschiedenen Lösungsmöglichkeiten sorgten für positive Stimmung. Die Aufgaben selber bieten zumindest am Anfang gewohnte Rollenspielkost.



TAKTISCH | Kämpfe lassen sich gewohnt pausieren, um sich in Ruhe den nächsten Schritt zu überlegen.

„Mir hat die Regelumsetzung insgesamt gut gefallen."

RAOUL ÜBER DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

Ich spiele schon seit Jahren Pen&Paper-**DSA** und kenne das Regelwerk in der Version 4.1 sehr gut. **Drakensang** habe ich noch nicht gespielt und daher wollte ich mir jetzt den neuen Teil mal anschauen. Ich habe bei der Sneak Peek den Archetyp Kampfmagier gespielt, dabei hat mir sehr gut gefallen, dass ich als zweiten Kampfzauber den Kulminatio-Kugelblitz bekommen habe. Der Spruch ist im normalen Pen&Paper-Spiel eher selten, daher fand ich es ganz cool, hier damit zu spielen. Ein bisschen enttäuscht hat mich, dass die Kampfzauber in der PC-Fassung nicht so mächtig sind, wie man das vom Regelwerk her gewohnt ist. Das war dann schon eine Umstellung für mich. Trotzdem war es schön zu sehen, dass man auch bei Solomissionen überall gut durchkommt. Und wenn man erst mal reingefunden hat, macht es sehr viel Spaß, die Kämpfe taktisch zu bestreiten und die verschiedenen Fähigkeiten der Charaktere einzusetzen.

ZAUBERHAFT | Raoul musste sich erst an die angepassten Werte für seinen Kampfmagier gewöhnen.



Raoul Zander aus Berlin ist eingefleischter Pen&Paper-Spieler und kennt das Regelwerk von **DSA** sehr genau. Er findet die Anpassungen für die PC-Version gelungen.

Name: Raoul Zander
Alter: 20 Jahre
Lieblingsspiele: **Warcraft 3**, **Deus Ex 2**, **Thief**-Reihe, **Flatout**-Serie

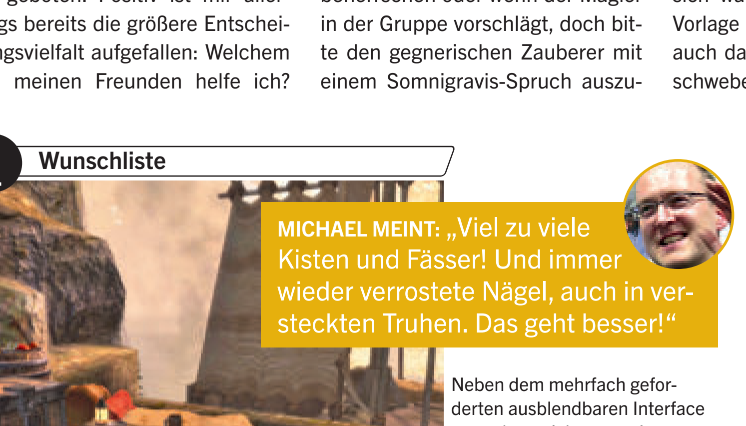
nigen **Am Fluss der Zeit** ein tolles **DSA**-Gefühl von Anfang an. Die anwesenden Entwickler nehmen dieses Lob sichtlich erfreut zur Kenntnis.

Neben einer stimmigen Welt sind die Quests natürlich ein wichtiger Bestandteil eines Rollenspiels. Ben Klenke verrät uns dazu: „Die Quests finde ich schön, aber nicht sonderlich innovativ. Ich habe aber auch erst ein paar davon gesehen. Bisher bekommen **Drakensang**-Fans meiner Meinung nach vom Questablauf her vor allem Bekanntes geboten. Positiv ist mir allerdings bereits die größere Entscheidungsvielfalt aufgefallen: Welchem von meinen Freunden helfe ich? Schleiche ich mich vorbei oder greife ich an? Überrede ich die Wache oder hau ich drauf?" Michael Köpke ist rundum zufrieden: „Was ich bisher sah, war vorbildlich. Die gestellten Aufgaben empfand ich keine Sekunde als langweilig, alles wirkte straffer inszeniert als im ersten **Drakensang**. Dies wird vor allem durch die Interaktion mit den Gruppenmitgliedern verstärkt. Das gehört einfach dazu und ist bisher prima umgesetzt. Einzelne Figuren melden sich jetzt zu Wort, wenn sie zum Beispiel verletzt sind und den passenden Heilzauber selbst beherrschen oder wenn der Magier in der Gruppe vorschlägt, doch bitte den gegnerischen Zauberer mit einem Somnigravis-Spruch auszuschalten. Man hat ein intensiveres ‚Mittendrin-Gefühl' als beim Vorgänger. Top!"

Raoul Zander hingegen ist mit der Questreihe seines Kampfmagiers nicht ganz zufrieden: „Die erste Aufgabe, Licht per Flim-Flam-Funkel-Zauber in einer dunklen Kammer zu machen, fand ich ziemlich lächerlich. Doch da dann zum Glück etwas anspruchsvollere und vor allem auch ungewöhnliche Quests kamen, war die Einstiegsgeschichte für mich ganz gelungen. Etwas enttäuscht war ich jedoch über Meister Bruckbart, der mit Magie nur so um sich warf, was in der Pen&Paper-Vorlage eigentlich undenkbar wäre; auch dass er dann den Zauberstab schweben ließ, verleitete mich zu einem Kopfschütteln, weil es nicht in das sonst so unglaublich stimmige **DSA**-Flair passte."

„Alles ist viel spannender, abwechslungsreicher und straffer inszeniert", sagt Michael zur Levelgestaltung und zum Gameplay, „es passiert viel mehr, aber ohne hektisch zu werden. Mir gefällt auch das Schnellreisesystem mit den Sprungpunkten sehr. Wer die nicht benutzen mag, muss es ja nicht tun. Das elende Gerenne im ersten **Drakensang** war mir aber einfach zu viel des Guten, bei aller Liebe zum Spiel. Daher freut mich diese Verbesserung ungemein." Raoul meint dazu: „Das Gameplay ist ziemlich linear gehalten, doch

Wunschliste



MICHAEL MEINT: „Viel zu viele Kisten und Fässer! Und immer wieder verrostete Nägel, auch in versteckten Truhen. Das geht besser!"

Neben dem mehrfach geforderten ausblendbaren Interface wünschten sich unsere Leser ein sortierbares Inventar, einen komfortableren Gegenstandsvergleich, eine Lager- und Rastmöglichkeit, eine Sprint-Funktion, Reittiere und neue Schauplätze außerhalb des aventurischen Mittelreichs.



GEWALTGRAD | Die Bluteffekte im Spiel gefallen nicht allen Teilnehmern. Das Feature sollte sich optional abschalten lassen.








ROCCAT™
SDMS

„Am Fluss der Zeit wirkt viel lebendiger als sein Vorgänger.“

BEN ÜBER DRAKENANG: AM FLUSS DER ZEIT



Ben Klenke ist von den vielen kleinen Verbesserungen des Spiels angetan. Vor allem das Schnellreisesystem, die vielen Details und den erhöhten Talenteinsatz findet er gelungen.

HEIMLICHTUER | Ben ist höchst erfreut, dass er die Fähigkeiten seines Streuners ausprobieren kann.

„Ich habe heute den Streuner getestet, weil mich zum einen die Fähigkeiten eines Phex-Geweihten interessieren, zu dem man den Streuner ja im Verlauf des Spiels weihen lassen kann. Zum anderen wollte ich probieren, ob man nun schurkenspezifisch Quests lösen kann, weil ich das bei **Drakensang** noch nicht optimal fand. Dabei hat mir die Einführungsquest sehr gut gefallen, in der man seiner Profession entsprechend Aufgaben löst. Beispielsweise sind Fähigkeiten wie Schleichen oder Bespitzeln jetzt fest in die Quests eingebunden. Mir ist beim Spielen positiv aufgefallen, dass man jetzt viel mehr seine Talente einsetzen kann, zum Beispiel Menschenkenntnis, Feilschen, Etikette – das finde ich sehr gut. Die erste Stadt, die ich kennenlernen durfte, Nadoret, wirkt wie aus einem Guss, es kommt da fast schon ein wenig **Risen**- oder **Gothic**-Feeling auf, auch wenn es keine echten Tagesabläufe gibt.

Name: Ben Klenke
Alter: 28 Jahre
Lieblingsspiele: **Dragon Age**, **Gothic 2**, **Baldur's Gate 2**

meistens eher unvorhersehbar. Zwischen den Hauptmissionen hat man freie Hand, um sich nach Nebenquests umzuhören und ein paar NPCs kennenzulernen. Leider fällt auf, dass viele Figuren einfach nichts Relevantes zu sagen haben, man erkennt sie an Namen wie Städter oder Holzfäller. Ansonsten steht einem eine einigermaßen große Fläche für Erkundungen bereit, weshalb man sich nicht an den linearen Weg gefesselt fühlt.“

Teils zu schwere Kämpfe galt es im Vorgänger zu bestreiten. **Am Fluss der Zeit** wartet mit einem einstellbaren Schwierigkeitsgrad auf. Unsere vier Testspieler schlugen sich alle auf normaler Stufe durch die Kämpfe. Was sie dabei empfunden haben, verraten die folgenden Zeilen. „Ich finde den Schwierigkeitsgrad gut bis knackig“, sagt Harro, „für mich und meine Spielweise ist das gut so. Schön, dass man nicht einfach nur tumb auf Gegner draufhauen muss, um zu gewinnen.“ Michael schließt sich dieser Meinung an: „Ich fand den Normal-Modus recht ausgewogen. Der erste echte Bosskampf in der Scheune gegen den Schrottgolem hat richtig Spaß gemacht, da er sehr fordernd war.“ Auch Raoul, der bislang noch kein **Drakensang** gespielt hat, meint: „Ich kam mit der Stufe Normal einwandfrei zurecht. Daher würde ich sagen, dass der Schwierigkeitsgrad sehr gut getroffen ist und wahrscheinlich für jeden Spieler die richtige Stufe bereithält.“

Auch nach mehreren Stunden Spielzeit zeigen sich alle vier Teilnehmer erfreut – noch immer befinden sie sich in Nadoert, wo es genug zu entdecken gibt, um damit locker die ersten Spielabende zu verbringen. So fällt das abschließende Fazit unserer Leser auch durchweg positiv aus. „Mit der gespielten Version war ich mehr als glücklich“, sagt Harro Brandenburg sichtlich zufrieden. „Ich habe schon eine fortgeschrittene Fassung erwartet, hätte aber echt nicht gedacht, dass diese so fertig ist. Am liebsten hätte ich das Spiel mitgenommen, um es zu Hause sofort weiterzuspielen.“ Auch Raoul Zander als eingefleischter Pen&Paper-Spieler meint: „Ich bin ohne große Erwartungshaltung an das Spiel herangegangen und freute mich, eine so gelungene Umsetzung des Pen&Paper-**DSA** spielen zu dürfen.“ Ben Klenke und Michael Köpke sind sich einig: „Das Spiel ist genau so, wie die Entwickler sagen – ein rundum verbessertes, grundsolides **Drakensang**-Spiel ohne riesige Innovationen, aber mit enormem Spielpotenzial! Tolles Setting, tolle Charaktere, tolles Spiel. Es ist eine wunderschöne Welt mit lebendigen, prägnanten Figuren, in der man sich sofort wohlfühlt und in der man ganz viel Zeit verbringen möchte.“ ❑



AUSGELAGERT | Als Magier gehen Sie außerhalb der Stadt im Turm des Zauberers in die Lehre.

Archetypen-Story



HARRO MEINT: „Die Idee mit den vier verschiedenen Einleitungsgeschichten ist richtig gut gelungen und ganz nach meinen Geschmack!“

Auch wenn die vier Hintergrundgeschichten nicht so tiefgründig inszeniert sind wie in Biowares **Dragon Age**, tragen sie deutlich zur Wiederspielbarkeit von **Am Fluss der Zeit** bei. Inwieweit sich der gewählte Archetyp im späteren Spiel auswirkt, muss der Langzeittest zeigen.

DETAILLIEBE | **Napoleon** in Zahlen: 355 verschiedene Einheiten tummeln sich auf den Schlachtfeldern, für jeden Truppenteil werden über 60 verschiedene Gesichter verwendet.

Napoleon: Total War

Von: Robert Horn

Zum ersten Mal angespielt: Wir erklären Napoleon den Krieg.

Kieran Bridgen, Engländer und Entwickler bei The Creative Assembly, kennt aus seinen Kindertagen eine interessante Geschichte: Auf der Insel droht man störrischem Nachwuchs mit dem Bonaparte: „Wenn du nicht artig bist, dann holt dich der Bonaparte!" So erzählt er uns. Denn der weltweit bekannte geniale französische Feldherr sorgte mit seinen Eroberungen im 18. Jahrhundert wie kein anderer für Angst und Schrecken unter den Briten. Ihm ein eigenständiges Add-on in der **Total War**-Reihe zu widmen, war für The Creative Assembly also fast schon selbstverständlich.

Nachdem wir in Ausgabe 10/2009 bereits auf sechs Seiten über das kommende Strategiespiel berichtet hatten, war es nun Zeit für einen zweiten, ausführlicheren Blick auf **Napoleon**. Dazu kamen zwei Mitarbeiter von The Creative Assembly persönlich in unserer Redaktion vorbei: Studio Communications Manager Kieran Brigden (der Mann mit der Bonaparte-Geschichte) und Designer Florian Ziegler. Im schwer gepanzerten Koffer hatten die beiden eine Vorschau-Version ihres Spiels dabei. Das freut uns, denn zum ersten Mal dürfen wir nicht nur ausufernde Schlachten erleben, sondern wollen auch einen ersten Blick auf die runderneuerte Strategiekarte (siehe Kasten auf der rechten Seite) werfen. Bevor wir jedoch selbst spielen, lädt Kieran eine historische Schlacht:

Die Schlacht von Austerlitz ging als Dreikaiserschlacht in die Geschichtsbücher ein, nun zeigt uns Kieran seine Version der Geschehnisse: Mit seiner russischen Armee tritt er gegen Napoleons Heer an, seine Truppen stationiert er auf einem größeren Hügel. Uns interessiert vor allem, wie die künstliche Intelligenz des Computers zurechtkommt. Kieran erklärt: „Die KI nimmt unseren Hügel jetzt als



NICHTRAUCHERSCHUTZ | Rauch und Dampf hüllen die Kämpfenden beeindruckend ein.



HOCH ZU ROSS | Dank neuer Animationen werden Reiter auch mal aus dem Sattel geschossen.

NOCH DETAILLIERTER: DIE NEUE WELTKARTE

Die große strategische Karte ist seit jeher ein wichtiger Bestandteil der Total War-Spiele. In Napoleon wurde sie um einige wichtige Aspekte erweitert.

In **Napoleon** geht es vor allem um strategische Schlachten, das typische **Total War**-Drumherum aus Diplomatie und Städtebau wird nun anders gewichtet.

Das sieht man der neuen Weltkarte auf den ersten Blick an: Wege und Hindernisse sind für Armeen klar ersichtlich, Detailreichtum schmeichelt dem Auge.

Darüber hinaus sind einzelne Provinzen nun deutlich belebter, da Sie auf einem viel kleineren Areal um die Herrschaft kämpfen.



STÄDTE | Provinzen bestehen nun aus weit mehr Städten und Gebäuden als im Vorgänger, da Sie nun auf kleinerem Raum kämpfen.

BERGE | Riesige Gebirgszüge sind nun deutlich ausgearbeiteter als im Vorgänger und stellen für Armeen ein ernstes Hindernis dar.

UNDURCHSICHTIG | Für optischen Glanz sorgen Nebeleffekte, die sich eindrucksvoll in Tälern sammeln.

ARMEEN | Angeschlagene Heere regenerieren Sie nun nicht mehr mit einfachem Knopfdruck. Ein Nachschubposten wird dazu benötigt.

strategisch wichtiges Ziel wahr und wird uns höchstwahrscheinlich von dort vertreiben wollen.“ Genau das passiert, französische Linieninfanterie stürmt bergan. Als die Artillerie der Russen zu feuern beginnt, fallen sofort die neuen Partikeleffekte der 20-Pfünder auf: Krachen die gewaltigen Geschosse in die Reihen der Gegner, verzerrt sich das Bild, die Kamera wackelt. Auch ein rudimentäres Deformationssystem haben die Entwickler eingebaut, sodass nun Krater den Vormarsch der restlichen Truppen behindern. Der Computergegner hat inzwischen seine Truppen aufgeteilt, versucht Kierans Russen einzukesseln. Denn der nichtmenschliche Gegner hat dazugelernt. Konnte er im Vorgänger nur eine Liste an Aufgaben abarbeiten (deren Prioritäten verschoben sich immer wieder, weshalb es laut Entwickler oft zu nicht nachvollziehbaren Manövern der KI kam), ist der Computer nun in der Lage, mehrere Ziele gleichzeitig zu verfolgen. Multitasking nennt man das.

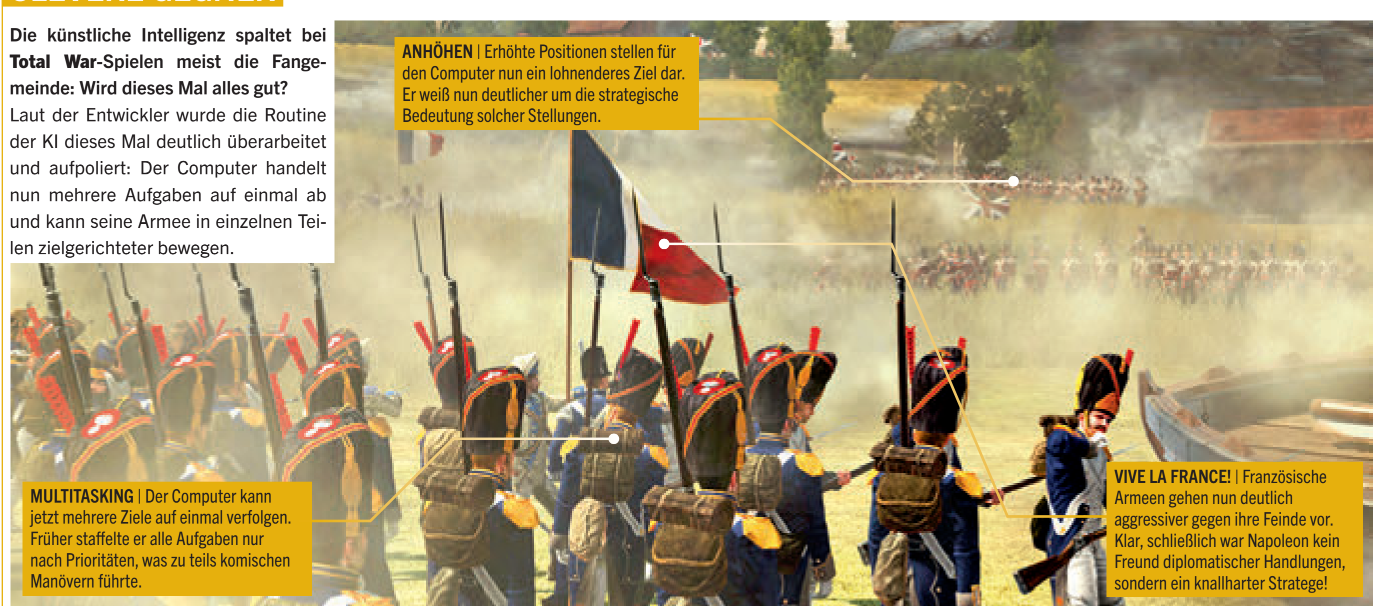
Die Schlacht tobt weiter und wir kommen nicht umhin, das Aufeinanderprallen der riesigen Heere zu bewundern. Einen Beitrag dazu leisten die tollen Kampfanimationen und die unterschiedlichen Gesichter der Soldaten. Für noch mehr Lebensnähe sorgen desynchronisierte Einheiten, was bedeutet, dass sich Verbände nicht mehr komplett im gleichen Takt bewegen. Kieran weist uns unterdessen auf den neuen, wichtigen General hin: Den umgibt eine Aura, die in der Nähe befindliche Einheiten stärkt. Außerdem verfügt der Feldherr, in diesem Fall Zar Alexander (der in dieser Schlacht damals wirklich gekämpft hat) über zwei Spezialkräfte: „Inspiration“ gibt seinen Truppen einen Kampfbonus, während er mit der zweiten Fähigkeit „Sammeln“ moralisch wankende Einheiten an der überstürzten Flucht hindert. Darüber hinaus zählt der General nun zu den wichtigsten Einheiten auf dem Feld, sein Einfluss auf die Moral der Truppen ist gewaltig. Fällt er, geraten Soldaten sehr leicht in Panik und rennen um ihr Leben. Der feindliche Feldherr sollte somit immer das erste Ziel Ihres Angriffs sein. Kieran schafft genau das, als ein zufälliger Kanonenschuss seinen Gegenspieler Napoleon von den Füßen holt. Die französischen Truppen halten der Wucht der Angriffe daraufhin nicht mehr stand, Russland siegt. Besonders schön: Die Entwickler bemühen sich, das Interface im Vergleich zum Vorgänger noch weiter aufzuräumen. Ein Beispiel dafür ist die Moral, die Sie jetzt direkt als kleine blaue Leiste an Ihren Truppen finden.


WUCHTIG | Artillerie wird noch effektiver. Außerdem sind die Einschläge schön in Szene gesetzt.


MITTENDRIN | Meist bleibt kaum Zeit, die toll inszenierten Schlachten aus der Nähe zu genießen.

CLEVERE GEGNER

Die künstliche Intelligenz spaltet bei Total War-Spielen meist die Fangemeinde: Wird dieses Mal alles gut? Laut der Entwickler wurde die Routine der KI dieses Mal deutlich überarbeitet und aufpoliert: Der Computer handelt nun mehrere Aufgaben auf einmal ab und kann seine Armee in einzelnen Teilen zielgerichteter bewegen.



ANHÖHEN | Erhöhte Positionen stellen für den Computer nun ein lohnenderes Ziel dar. Er weiß nun deutlicher um die strategische Bedeutung solcher Stellungen.

MULTITASKING | Der Computer kann jetzt mehrere Ziele auf einmal verfolgen. Früher staffelte er alle Aufgaben nur nach Prioritäten, was zu teils komischen Manövern führte.

VIVE LA FRANCE! | Französische Armeen gehen nun deutlich aggressiver gegen ihre Feinde vor. Klar, schließlich war Napoleon kein Freund diplomatischer Handlungen, sondern ein knallharter Stratege!

Nach erfolgreicher Schlacht geben uns die Entwickler einen Überblick über die neue strategische Karte, dem Herzstück von **Napoleon: Total War**. Sofort fällt die neue, detailliertere Optik auf: Nebel wabert in Tälern, Berge strecken sich in den Himmel. Kleine Details wie diese haben die Macher zuhauf eingebaut. Da **Napoleon** einen weitaus kürzeren Zeitraum als der Vorgänger behandelt, finden Rundenzüge im virtuellen Zwei-Wochen-Rhythmus statt. Das bedeutet vor allem strategisches Umdenken für die Spieler, da nun nicht mehr Monate zur Verfügung stehen, um eine gut ausgerüstete Armee auf die Beine zu stellen. Dementsprechend müssen Sie auf Ihre vorhandenen Armeen wie ein Fuchs aufpassen. Denn lange, entbehrungsreiche Wege schwächen die Truppen. Ein Marsch durch die Wüste kann schon mal die halbe Armee dahinraffen. Um das zu verhindern, müssen Sie eine funktionierende Nachschublinie mit Gebäuden einrichten.

Angeschlagene Truppenteile sind jetzt schwerer zu ersetzen. Im letzten Teil nahm Ihnen ein kleines Plus-Zeichen am Einheitenporträt diese Arbeit ab. Das funktioniert nun nicht mehr im Nirgendwo, sondern nur noch an entsprechenden Produktionsstätten. Auch die immens wichtigen Generäle dürfen Sie nicht einfach selbst ernennen. Dafür gibt es ein eigenes Gebäude, in dem die Strategen ausgebildet werden. Noch dazu ist jeder General einzigartig. Meucheln Sie also mit einem Spion die Anführer der gegnerischen Armeen, können Sie sicher sein, auf verängstigte und moralisch angeschlagene Gegner zu treffen.

Alle jene unter Ihnen, die gerne im Mehrspieler-Modus mit Kollegen in die Schlacht ziehen, wird diese Nachricht freuen: Die Entwickler arbeiten zurzeit an einem „Drop in“-System, das Ihnen erlaubt, bei Schlachten in der Einzelspielerkampagne andere Spieler einzuladen, die dann die Rolle des Computers übernehmen. Das Ganze soll aber nur bei einigermaßen ausgeglichenem Kräfteverhältnis funktionieren. Sie dürfen also nicht hinterhältig Ihren besten Kumpel in eine aussichtslose Schlacht werfen. Außer Sie wollen, dass Ihr Name wie der von Napoleon in Zukunft negativ behaftet sein wird. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Mit breitem Siegergrinsen habe ich die Schlacht von Lodi gewonnen, die mich die Entwickler spielen ließen. Ein seltener Sieg, sagen sie, denn Redakteurskollegen haben an dieser Stelle versagt. Das mag an der knackigen KI gelegen haben, die immer wieder versucht hat, Schwachstellen auszuhebeln. Oder an der tollen Optik, die dazu verleitet, zu gaffen statt zu kämpfen. Neugierig geworden? Unten bewerben!

GENRE: Strategie
ENTWICKLER: The Creative Assembly
ANBIETER: Sega
TERMIN: Februar 2010

EILMELDUNG: SNEAK PEEK IN LONDON!

Kurzfristig konnten wir mit Sega noch eine Sneak Peek zu Napoleon: Total War vereinbaren. Deswegen: Beeilen Sie sich, machen Sie mit. Die Zeit drängt!



Wo findet die Sneak Peek statt? Direkt beim Entwickler The Creative Assembly nahe London.
Was passiert da? Wir fliegen Sie an den Ort des Geschehens, wo Sie einen Tag lang Zeit haben, **Napoleon** zu spielen. Eine kleine Führung durch die heiligen Hallen der Entwickler ist auch mit dabei.
Wann geht's los? Am Donnerstag, dem 7. Januar 2010. Der Flug geht morgens um ca. 7:00 Uhr, zurück geht es am gleichen Tag abends.
Wie viel kostet das? Im Prinzip nichts. Sie müssen nur zu einem der folgenden Flughäfen gelangen: Frankfurt/Main, Düsseldorf, Hamburg oder München.

Wie kann ich mitmachen? Schreiben Sie uns einfach eine E-Mail mit dem Betreff „Napoleon Sneak-Peek“ an robert.horn@computec.de. Folgende Daten benötigen wir von Ihnen: Name, Wohnort, Geburtsdatum und eine Telefonnummer, unter der wir Sie tagsüber erreichen.





Teilnahmebedingungen
Mindestalter ist 18 Jahre. Meldeschluss ist der 1. Januar 2010. Mitmachen kann jeder PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Computec Media AG und Sega. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung des Preises ist nicht möglich.

KOLOSSAL | Experimentelle Einheiten wie dieser Mega-Mech können ganze Basen im Alleingang zerlegen.

Supreme Commander 2

Von: Christoph Schuster

Teil 1 erfüllte einst nicht die großen Hoffnungen der Fans. Teil 2 soll besser werden. Wir schauten ihn uns an.

Der Blick aufs Zeiteisen verrät: 16:50 Uhr. Der Blick aufs Ticket verrät: Abflug 17:05 Uhr. An anderen Flughäfen eine sportliche, aber machbare Konstellation. In London Heathrow hingegen schlichtweg unmöglich. Dennoch hetzen wir los. Und erreichen tatsächlich schweißgebadet unsere Maschine gen Heimat. Puh, Glück gehabt! Wer hätte gedacht, dass die Präsentation uns so fesseln würde? Dabei prägten zu Reisebeginn noch einige Zweifel unsere Erwartungshaltung.

Denn der Vorgänger führte zwar gewaltige Sci-Fi-Massenschlachten ins Feld und bot nahrhaftes Futter für Hardcore-Strategen. Unser Test offenbarte allerdings zahlreiche Schwachpunkte. So brachten die Entwickler damals gute Ansätze ins Genre, ohne diese jedoch zu Ende zu denken. Defizite in Komfort und Bedienung führten die Mängelliste an, während eine uninspirierte Kampagne **Supreme Commander** endgültig an der wichtigen 80er-Hürde scheitern ließen.

Zur Ehrenrettung der Entwickler: Das Team von Gas Powered Games scheint sich dieser Schwächen durchaus bewusst zu sein. Deshalb liegen Zwischensequenzen und Hintergrundgeschichte nun auch in den Händen der Kultschmiede Square Enix, deren Ruhm unter anderem im **Final Fantasy**-Franchise begründet ist. Square Enix schweigt bisher jedoch eisern: Abgesehen davon, dass Teil 2 rund 25 Jahre nach dem Erstling spielt, ist kaum etwas bekannt.

In Sachen Gameplay behalten die Serienschöpfer hingegen die Zügel fest in Händen. Was zum Glück nicht heißt, dass nicht auch hier einiges geschieht. Im Gegenteil, Studiogründer Chris Taylor erklärte uns gut gelaunt, dass sein Team die Engine und Wegfindungsroutinen komplett einstampfte, um sie anschließend von Grund auf neu zu entwickeln. Das aktuelle System arbeite besser und



DUELL DER GIGANTEN | Gegen die mächtigen Spezialeinheiten kommen oft nur ihresgleichen an.



NOTNAGEL | Eiligst herbeigerufene Prototypen können mit etwas Glück verloren geglaubte Partien noch retten.

GODZILLA TRIFFT TRANSFORMERS – DIE EXPERIMENTELLEN EINHEITEN

Unter ihren Schritten erzittert die Erde, sie legen problemlos Basen in Schutt und Asche und vernichten im Alleingang ganze Armeen – und sie kosten viel.

Ein Aushängeschild der **Supreme Commander**-Titel sind die experimentellen Einheiten. Diese besonders gewaltigen und mächtigen Metallgiganten feiern in Teil 2 dank zweier großer Neuerungen ein fulminantes Comeback.

• **Minors & Majors:** Bereits im Erstling ließen die Mega-Mechs Spielerherzen höher schlagen. Allerdings war ihr Bau äußerst kostspielig, weshalb die Robo-Riesen meist erst spät ins Gefecht eingriffen. Um dies zu ändern, teilten die Macher das auf insgesamt 27 Typen aufgestockte Arsenal in „minor" und „major" Experimentals. Erstere kommen kleiner und schwächer daher, stehen aber dementsprechend früher zur Verfügung, während Letztere das Nonplusultra der Kriegstechnologie bilden.

• **Prototypen:** Um in brenzligen Momenten einen der übermächtigen Blechhaufen in die Waagschale werfen zu können, lässt sich deren Bau verfrüht abschließen. Der so entstandene Prototyp kämpft zwar, leidet allerdings unter einer gewissen Störungsrate. Je weiter die Fertigung der Maschine fortgeschritten ist, desto geringer fällt das Risiko aus. Ergo ergibt sich die spannende Frage, wie viel der Spieler wagt: Den teuren Mega-Mech verfrüht rausholen und einen Totalausfall riskieren oder aber warten – bis es vielleicht zu spät ist? Knifflig!



▲ **GLEICHGEWICHTSKILLER?** | Keine Frage, die Experimentals sind die Stars jeder Armee. Aber Vorsicht, Gas Powered Games, dass am Ende nicht die Spielbalance darunter leidet und normale Truppen überflüssig werden!

▶ **EINFALLSREICH** | Die äußerst unterschiedliche Gestaltung der aufwendig designten Spezialeinheiten orientiert sich oft an Dinosauriern und anderem Urzeitgetier oder aber an SciFi-typischen Kampf-Mechs.

gleichzeitig ressourcenschonender. Klingt gut. Und sieht schick aus. Einen Beweis, was Hardware-Hunger und Einheitenverhalten angeht, blieb er uns allerdings schuldig.

Anders bei der Bedienung: Bereits der erste präsentierte Level brachte unsere pessimistische Grundeinstellung ins Wanken. Sofort stachen die Fortschritte ins Auge: Das Interface wirkt aufgeräumter, komfortabler, intuitiver. Einheiten lassen sich nun zu Verbänden zusammenfassen. Diese erscheinen in den höheren Zoomstufen als einzelne, große Symbole statt winziger Pixelhaufen. Eine Ziffer in der Mitte des Gruppensymbols gibt die Einheitenzahl an, Befehle an diesen Trupp erteilen Sie wie gewohnt. Durch diesen simplen Kniff gewinnt die Strategieansicht deutlich an Übersicht und mausert sich zu einem Feature erster Güteklasse für Strategiefans. Warum nicht gleich so?

Allgemein sollten Sie sich am besten daran gewöhnen, dass diese Frage beim Thema **Supreme Commander 2** noch des Öfteren Ihre Gehirnwindungen heimsucht. Denn das Spiel erscheint in allen Belangen runder und durchdachter. Die Tech-Trees treten entschlackt auf und sind in fünf Ausrichtungen unterteilt: See-, Luft- und Landeinheiten sowie Gebäude- und ACU-Upgrades.

Zur Erinnerung: ACUs (Armored Command Units) sind Transformers-artige Kampfroboter, die Ihren Charakter beherbergen und sowohl beim Basenbau als auch auf dem Schlachtfeld zum Einsatz kommen. Die Entwicklungsstufen für die fünf Hauptstränge des Tech-Trees teilen sich darüber hinaus in passive und aktive Fähigkeiten auf. Während Erstere ab dem Zeitpunkt des Erwerbs Ihren Truppen beispielsweise höhere Gesundheits- oder Angriffswerte verleihen, verpassen Letztere bestimmten Einheiten zusätzliche Spezialtaktiken. Ihre ACU erlernt beispielsweise die Fähigkeit Hunker. Dabei kauert sich das Blechungetüm auf den Boden und verharrt dort regungslos. In dieser Form greift es zwar nicht mehr an, schützt sich aber durch einen besonders mächtigen Schild. Ein nicht zu unterschätzender Kniff, da der Tod der Kommandoeinheit meist das Ende der Schlacht bedeutet!

Um an all diese Talente heranzukommen, lösen Sie Erfahrungspunkte ein, welche Sie wiederum durch Forschung oder das Vernichten von Feinden verdienen.

Egal ob Sie nun den Weg des Aufbaus oder der Zerstörung wählen, beide erfordern Ressourcen. Diese unterteilen sich erneut in Masse und Energie. Anders als im Vorgänger schlagen Investitionen aber sofort komplett zu Buche, statt über den Zeitraum der Fertigstellung hinweg kontinuierlich von Ihrem Konto zu wandern. Dieses System gilt als Standard im Genre und kommt dementsprechend Serienneulingen zugute.

Doch keine Angst: Allen Komfortverbesserungen zum Trotz werden Profis noch immer ausreichend gefordert. Falls die Änderungen wie versprochen funktionieren, könnte sich Teil 2 also zum Leckerbissen mausern. Wir warten gespannt auf eine Testversion. ❑



EXPLOSIV | Neben dem Terrain profitieren vor allem Explosionen und Effekte von der neuen Grafikengine.

ERSTEINDRUCK

Christoph Schuster



„Warum nicht gleich so?" Diese Frage dominiert meine Gedanken zu **Supreme Commander 2**. Eine knackigere Präsentation, eine mitreißendere Handlung, ein aufgeräumteres Interface, eine weniger fitzelige Steuerung, ein spielerisch interessanter Tech-Tree – all das hätten Gas Powered Games bereits mit vergleichsweise geringem Aufwand im Vorgänger umsetzen können. Doch ich will nicht meckern, wenigstens scheint mir der Nachfolger nun eine deutlich rundere Angelegenheit. Natürlich gebe ich mich keinerlei Illusionen hin, was den Erfolg von **Supreme Commander 2** angeht; der Titel ist und bleibt ein Produkt für die Hardcore-Strategie-Nische. Doch darum dürfen sich andere sorgen, mein Augenmerk gilt einzig der Qualität. Und die stimmt, sofern die Entwickler alle Verbesserungen wie angekündigt umsetzen und Square Enix eine gewohnt hochwertige Handlung abliefert.

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Gas Powered Games
ANBIETER: Square Enix/Eidos
TERMIN: 1. Quartal 2010

SCHANGHAI | Die chinesische Metropole ist der heimliche dritte Star in **Kane & Lynch 2**. Die Entwickler waren extra vor Ort und haben dort hunderte Fotos geschossen.

LYNCH | Durchgeknallter Psychopath, der Medikamente benötigt, um einigermaßen klar zu denken. Er hat Kane im ersten Teil geholfen, seine Familie zu beschützen. Leider ohne Erfolg.

KANE | Ex-Söldner und unfreiwilliger Held des ersten Teils. Hat Frau und Kind verloren, ist bestens in militärischer Taktik ausgebildet. Freund von Lynch.

AU BACKE | Das chaotische Duo ist zurück und macht die Straßen von Schanghai unsicher.

Kane & Lynch 2: Dog Days

Von: Robert Horn

Zwei der ungewöhnlichsten Spielehelden melden sich mit einem Paukenschlag zurück.

Wäre die Stadt Schanghai ein lebender, atmender Mensch, es würde sich vor Angst in die Hosen machen, flüchten, gut verstecken, nur weg von den beiden Typen, die da gerade an die Tür klopfen. Denn Kane und Lynch, die beiden notorischen Verlierer und Schwerverbrecher, haben sich ausgerechnet diese riesige asiatische Metropole für ihre nächste Achterbahnfahrt ins Chaos ausgesucht.

Nach den blutigen Ereignissen aus **Kane & Lynch: Dead Men** (siehe Kasten) sind ein paar Jahre vergangen. Kane ist am Verlust seiner Familie beinahe zerbrochen. Lynch dagegen lebt ein beinahe gutbürgerliches Leben in besagtem Schanghai. Dort arbeitet er für einen kleinen Gangster namens Glazer, hat sogar eine chinesische Freundin. Als sich Glazer eines Tages bei einem Waffendeal überschätzt, gerät die Situation außer Kontrolle. Lynch holt seinen guten alten Kumpel Kane zu Hilfe, der sich ja mit Waffen ganz gut auskennt. Es passiert, was passieren muss: Die Situation eskaliert und die beiden sehen sich plötzlich nicht nur der gesamten chinesischen Polizei, sondern auch der überaus aufgebrachten Unterwelt gegenüber.

Viel mehr gibt es bisher zur Geschichte der beiden nicht zu erzählen. Schade, schließlich ist die Story mit das wichtigste Element des Third-Person-Shooters. Bei unserem Besuch bei Io Interactive verrieten uns die Macher aber, dass die Geschichte schlimm werden wird. Also schlimm im Sinne von packend. Sie verstehen?

Mit einer ausgefallenen Optik wollen sich die Entwickler von anderen Action-Spielen dieser Art abheben. Der Grundgedanke ihrer Überlegungen: Was empfinden Menschen heutzutage als real? Wie wirkt eine Szene besonders glaubwürdig? Die Antwort gab, wie so oft, das Internet, speziell die Videoplattform Youtube. Dort dominieren

AM BODEN, ABER NICHT TOT

Bisher hielten die Macher noch viele Informationen zurück, was besondere spielerische Merkmale ihres Shooters angeht. Eines haben sie jedoch verraten: Es nennt sich „Down not Dead“.

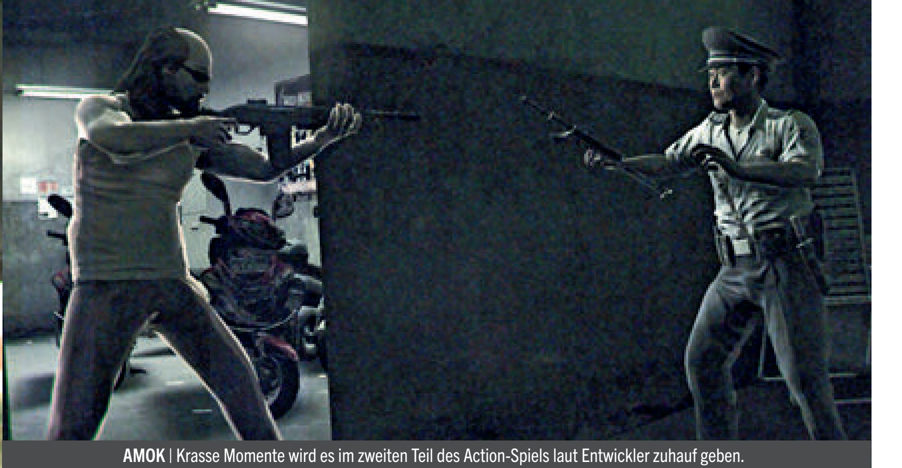


WEHRHAFT | Werden Sie oder Ihr Kumpel Kane niedergestreckt, ist das Spiel zum Glück noch nicht vorbei.

Hinter diesem Namen verbirgt sich eine einfache, aber spielerisch sinnvolle Neuerung, die Sie vielleicht aus dem einen oder anderen Action-Spiel kennen. Wird Lynch oder sein Partner Kane (im Koop-Modus) schwer verletzt, geht der Getroffene zu Boden, ist aber noch lange nicht kampfunfähig. Liegend dürfen Sie sich weiterhin wehren und so etwa in sichere Deckung robben oder Ihren Angreifer doch noch niederstrecken. Werden Sie einige Zeit nicht mehr getroffen, erholt sich Ihre Figur und Sie können wieder aufstehen. Besonders revolutionär ist diese Idee zwar nicht, doch wer an den knackigen Schwierigkeitsgrad des ersten Teils denkt, wird ob dieser Möglichkeit erfreut aufatmen.



UNRUHESTIFTER | Natürlich gibt es auf den Straßen Schanghais Zivilisten. Und natürlich brechen diese Zivilisten in Panik aus, wenn Kane und Lynch mit gezogenen Waffen auftauchen.



AMOK | Krasse Momente wird es im zweiten Teil des Action-Spiels laut Entwickler zuhauf geben.

WIE WAR DAS NOCH MAL?

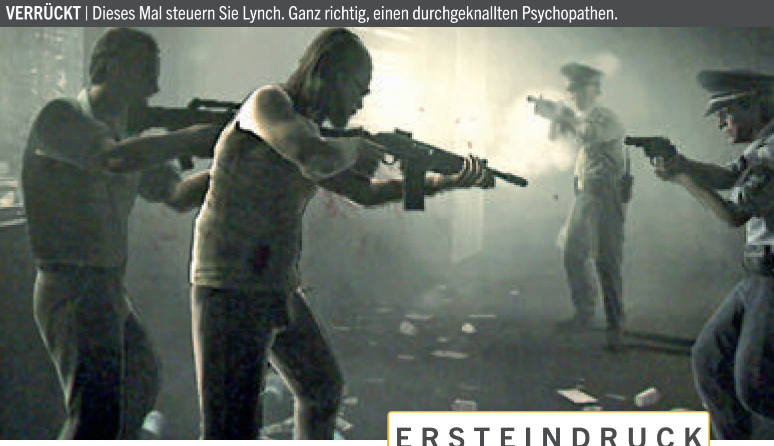


Für alle, die die Geschichte des ersten Teils nicht kennen:

Kane, ein zum Tode verurteilter Ex-Söldner, wird von seinen ehemaligen Kameraden aus dem Gefängnis befreit. Der Grund: Die Kerle wollen Geld, das er angeblich hat. Das soll er wiederbeschaffen oder seine Frau und Tochter müssen sterben. Also ballert sich Kane zusammen mit Aufpasser Lynch durch Banken, Nachtklubs und Hochhäuser und gerät dabei immer tiefer in einen unaufhaltsamen Strudel der Gewalt. **Kane & Lynch: Dead Men** (2007) begeisterte viele Spieler mit seiner brutalen, düsteren Geschichte, hatte aber deutliche Schwächen im Gameplay.



YOUTUBE | Der ungewöhnliche Grafikstil kommt auf Bildern nur unzureichend rüber.



VERRÜCKT | Dieses Mal steuern Sie Lynch. Ganz richtig, einen durchgeknallten Psychopathen.

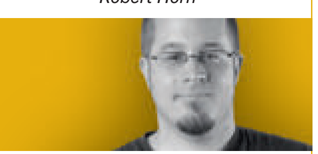
von Amateuren gedrehte Videos, verwackelt, oft auch in schlechter Qualität, doch immer sehr authentisch. Denselben glaubwürdigen Effekt wollen die Kreativen bei Io Interactive auch in ihrem Spiel nutzen. Also klebt die Kamera dicht hinter den Protagonisten, steht nie still und erweckt mit kleineren Bildfehlern und Schmieroptik den Eindruck einer authentischen Dokumentation. Ungewohnt, aber durchaus reizvoll!

Durften Sie im ersten Teil des Action-Spiels noch als knallharter Söldner Kane durch die Gegend ziehen, haben sich die Entwickler dieses Mal dazu entschlossen, dem verrückten Lynch die Hauptrolle zu geben. Das mag anfangs verwundern, schließlich ist Lynchs geistiger Gesundheitszustand von schweren Medikamenten abhängig – schon im Vorgänger sah der Psychopath Dinge, die nicht existierten, und sorgte so immer wieder für blutiges Chaos. In **Dog Days** wird so etwas laut Entwickler auch passieren, aber in milderen Formen. Schließlich wollen die Macher nicht, dass Sie plötzlich mitten in Schanghai auf rosa Elefanten oder sonstige Fantasiegestalten ballern müssen, nur weil Lynch mal wieder durchdreht. Aber, so wird uns versichert, Lynch wird seine „speziellen" Momente bekommen.

Was erwartet uns also? Nun, vor allem ein actiongeladenes Ballerspiel, das wie schon im Vorgänger auf eine düster-brachiale Geschichte setzt. Davon konnten wir uns bei unserem Vor-Ort-Besuch schon überzeugen: Kane und Lynch müssen sich den Weg aus einem Restaurant freischießen, fluchen und schimpfen auf ihrer Flucht ununterbrochen, stolpern auf die Straßen Schanghais, lösen dort Panik aus und fetzen sich danach mit asiatischen Gangstern in den verwinkelten Gassen der Stadt. Auch wenn wir noch nichts über die spielerische Qualität aussagen können, eines steht fest: Schanghai wird sich vor Angst in die Hose machen. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Ich habe den ersten Teil trotz seiner Schwächen (und das waren nicht wenige) abgöttisch geliebt. Denn die Geschichte der beiden Verlierer wurde so düster und spannend erzählt, dass ich dafür jede Nerv-Schikane in Kauf genommen habe. Nun kommt der zweite Teil und ich könnte hüpfen vor Freude. Denn zumindest in Sachen Story mache ich mir gar keine Sorgen. Die wird grandios. Der Rest? Abwarten.

GENRE: Action
ENTWICKLER: Io Interactive
ANBIETER: Square Enix
TERMIN: 2. Quartal 2010

INTERVIEW MIT **KARSTEN LUND**

„Es wird viel, viel schlimmer werden!"



Karsten Lund ist Game Director bei Io Interactive.

PC Games: Warum habt ihr euch für Lynch als spielbaren Charakter entschieden?
Lund: Wir wollten aus der Masse herausstechen und uns vom ersten Teil abheben. Die Leute finden ihn interessant und wollten mehr über ihn erfahren.
PC Games: Lynch ist ein echt kranker Typ ...
Lund: Klar ist Lynch durchgeknallt. Aber er hat sich zusammengerissen, lebt ein gutes Leben in Schanghai und hat eine Freundin. Tief in ihm drin lauert aber immer noch seine Krankheit. Unser neuer, dokumentarischer Stil lässt uns wenig Raum für seine Fantasien wie abgedrehte Monster oder so. Wir spielen also nicht mit seiner Psychose als Gameplay-Mechanik herum. Aber wenn du ihn spielst, wirst du sehr schnell merken, dass er wirklich nicht gesund ist.
PC Games: Euer Grafikstil ist ungewöhnlich. Ist es nicht schwierig, da die richtige Balance zu finden?
Lund: Das ist extrem schwer, ja. Viele denken, dass wir damit ein zu großes Risiko eingehen, aber wir testen viel. Wir wissen genau, wo unsere Grenzen sind.
PC Games: Warum habt ihr euch Schanghai als Handlungsort ausgesucht?
Lund: Weil es cool ist. Ich meine, es ist eine riesige Stadt, mit so vielen unterschiedlich aussehenden Orten. Außerdem ist das ein guter Platz für die beiden, um sich zu verstecken. Sie werden ja in der gesamten westlichen Welt gesucht.
PC Games: Aber wäre ein Ort, den die Leute wiedererkennen können, nicht wesentlich passender?
Lund: Oh, die Leute werden ihn wiedererkennen. Das Tolle an Schanghai ist, dass es eben nicht exotisch ist. Die haben da alles, was wir haben. Ich war überrascht, wie viele Mädels in kurzen Röcken und mit iPods da rumlaufen. Keine Spur von alten Chinesen, die Tai-Chi im Garten machen.
PC Games: Der erste Teil hatte ja ein paar krasse Szenen. Was können wir für Teil 2 erwarten?
Lund: Oh, es wird noch viel, viel schlimmer.
PC Games: Moment: Es gibt ein „gutes" Schlimmer und ein „schlechtes" Schlimmer!
Lund: Lass es mich so formulieren: Kane und Lynch müssen sich den Konsequenzen ihrer Taten auf die harte Weise stellen. Sehr hart. Für Schanghai ist es schlimm, dass die Jungs ausgerechnet hier aufgetaucht sind. Aber für Kane und Lynch ist es noch schlimmer.

UNGLEICHES DUO | US-Spion Archer muss sich mit seinem russischen Kollegen Kestrel zusammentun, um verschwundene Waffen wiederzubeschaffen.

Splinter Cell: Conviction

Von: Sebastian Weber

Bei Sam Fishers neuem Abenteuer liegt der Fokus im Mehrspielermodus auf Koop-Action. Wir spielten den Titel ausgiebig an.



London, Ende November: Ubisoft lädt zu einer fröhlichen Mehrspieler-Partie von **Splinter Cell: Conviction**. Und so viel vorweg: Wir sind überrascht, wie gut die kanadischen Entwickler das Schleich-Konzept auf ihre Internetpartien ummünzen.

Obwohl die Entwickler Ihr Augenmerk auf den Koop-Modus legen, bietet **Conviction** daneben noch vier weitere Mehrspielervarianten. Da wäre der Hunter-Modus, in dem Sie eine bestimmte Zahl an KI-Gegnern in einem Areal erledigen müssen, ohne entdeckt zu werden. Sollten Sie doch auffallen, kommen noch mal so viele Schurken hinzu, wie zuvor hinter Ihnen her waren. Infiltration stellt Ihnen im Grunde die gleiche Aufgabe, allerdings ist das Spiel aus, sobald Ihre Widersacher Sie erspähen. Modus Nummer 3 nennt sich Last Stand, hier beschützen Sie EMP-Waffen vor Gegnerhorden, die nach und nach auf Sie einströmen. Zu guter Letzt treten Sie in Face-off gegen einen menschlichen Mitspieler an – im Grunde ein Deathmatch. Um das aber spannender zu machen, packen die Entwickler zusätzlich KI-Fieslinge in die Karten. Wenn Sie einen von ihnen erledigen, bekommen Sie Punkte, erwischen Sie Ihren menschlichen Konterpart, gibt es mehr Zähler für den Highscore.

Das klingt aber nur auf dem Papier nach Modi-Standard. Anspielen durften wir die Hunter-Variante. Diese machte – vorausgesetzt, man spricht sich gut mit seinem Partner ab – einen sehr guten Eindruck, auch wenn sie im Schwierigkeitsgrad Normal keine große Herausforderung war. Erhöhen Sie die Kniffligkeit, versprechen die Entwickler, dass sich der Modus ganz **Splinter Cell**-typisch spielen soll. Sprich: Falls Sie entdeckt werden, kommen nicht nur mehr Gegner auf die Karte, sondern Ihr digitaler Spion beißt auch sehr viel schneller ins Gras.

Am wichtigsten ist den Entwicklern allerdings wie bereits angedeutet der Koop-Modus. Für diesen haben sie sich eine eigene Kampagne ausgedacht, die etwa fünf bis sechs Spielstunden umfasst und sozusagen den Prolog für den Einzelspieler darstellt. Sie erleben also einige Momente, die Situationen aus Sam Fishers Solo-Abenteuer erklären.

Wie so oft dreht sich alles um gestohlene Waffen. Third Echelon (der ehemalige Arbeitgeber Sam Fishers) findet heraus, dass vier EMP-Waffen aus früheren Sowjet-Waffenbeständen verschwunden sind. Um diese wiederzubeschaffen, bevor sie auf dem Schwarzmarkt versumpfen, raufen sich die Amerikaner mit ihrem russischen Pendant, genannt Voron, zusammen. Auf vier Karten, die exklusiv für die Koop-Kampagne entworfen wurden, beschaffen Sie in der Rolle von US-Spion Archer beziehungsweise als Russe Kestrel die verschwundenen Kriegsgeräte.



DRASTISCH | Verhöre, wie sie im Einzelspieler auch vorkommen, setzt **Conviction** brutal in Szene.



ABSPRACHE | Um unentdeckt durch die Levels zu kommen, ist es wichtig, taktisch vorzugehen und mehrere Ziele gleichzeitig zu erledigen.



PRAKTISCH | Ein solcher „Ghost" zeigt Ihnen, wo Ihre Gegner Sie vermuten, wenn Sie entdeckt wurden, aber auch, wo sich Ihr Mitstreiter befindet.



UNVORSICHTIG | Wenn Sie im Nahkampf zu langsam reagieren, kann es passieren, dass Ihr Gegner Sie als Geisel nimmt. Dann hat Ihr Mitspieler wenig Zeit, Sie zu befreien.

Wir spielten einen Level an, der in einem russischen Bunker spielt. Dort sollen die beiden Agenten unentdeckt eindringen, um eine Zielperson ausfindig zu machen, die den Zugang zu einem Safe ermöglicht. Um Sie und Ihren Mitspieler zu häufigem Teamwork zu bewegen, bauen die Entwickler viele Stellen ein, die Sie nur zu zweit meistern können: Sie bringen zwei C4-Bomben an einer Wand an, um einen Durchgang zu sprengen, brechen zu zweit eine Türe auf oder einer von Ihnen nimmt die Zielperson als Geisel, während der andere das Entführer-Geisel-Gespann vor heranstürmenden Wachen beschützt. Der Team-Gedanke geht noch weiter: Geht einer von beiden Spielern zu Boden, so hat der andere 60 Sekunden Zeit, den Verwundeten wiederzubeleben. Dasselbe System kommt zum Tragen, wenn einer der Agenten von einem KI-Gegner im Nahkampf überwältigt und somit selbst zur Geisel wird. Auch dann läuft ein Timer herunter, währenddessen der Kamerad befreit werden muss. Wehrt sich der Gefangene in der Zeit, läuft diese schneller ab. Was sich simpel anhört, führte in unserer Anspielzeit zu spannenden Momenten.

Die Entwickler implementieren viele Elemente, die in der Einzelspielerkampagne vorkommen, auch in der Koop-Action. In der Rolle von Sam Fisher markieren Sie Gegner in Ihrem Sichtfeld, um diese dann per Tastendruck in einer Slow-Motion-Sequenz effektvoll auszuschalten (genannt Mark & Execute). Wenn Sie mit einem Kollegen spielen, funktioniert dies noch besser. Auch hier markieren Sie Gegner, die daraufhin ein weißes Dreieck (wenn sie sich außerhalb der Schussreichweite befinden) beziehungsweise ein rotes (in Schussreichweite) über ihrem Kopf tragen. Dieses sieht auch Ihr Mitspieler. Verlässt nun einer der Schurken Ihr Sichtfeld und läuft nichts ahnend in das Ihres Freundes, greift dessen Spielfigur diesen Gegner an, sobald Sie Execute, also den Angriff, auslösen. Durch das Aufteilen der Ziele nimmt die strategisch sinnvolle Positionierung innerhalb der Karten einen enormen Stellenwert ein und entscheidet über Erfolg oder Misserfolg einer Mission.

Was die Entwickler ebenfalls aus dem Solo-Abenteuer übernehmen, ist die taktische Komponente, wie Sie einschätzen, wo Ihre Gegner Sie suchen. Sollte einer der Schergen Sie entdecken, erscheint dort, wo der KI-Schurke Sie gesehen hat und noch vermutet, eine geisterhafte Abbildung Ihres Charakters. So ist es ein Leichtes, um den Suchenden herumzuschleichen und ihn zu überraschen. Genauso stellt **Conviction** auch Ihren Mitstreiter auf dem Bildschirm dar. Solange dieser vor Ihnen herumturnt, sehen Sie seinen Geist und wissen, wo er entlangpirscht. Wenn Sie ihn überholen, zeigt eine Zahl am Bildschirmrand, in welcher Richtung hinter Ihnen Sie Ihren Kollegen finden.

Doch nicht nur praktische Spielelemente aus dem Einzelspieler finden Sie im Koop-Modus wieder. Auch die Verhöre, die Ubisoft für Sam Fishers Rachefeldzug drastisch inszeniert, helfen Ihnen, in der Mehrspielerkampagne an wichtige Informationen zu gelangen. Wie diese allerdings in der deutschen Version ausfallen, können wir bisher nicht sagen. Die gesehene Fassung geizte allerdings nicht mit Blut und Gewalt. Darüber hinaus lässt sich anhand der gespielten Mission noch sagen, dass **Splinter Cell: Conviction** im Moment mit Performance-Problemen zu kämpfen hat. Diese sollten die Entwickler aber bis Februar locker beheben können. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Für mich war die **Splinter Cell**-Reihe schon immer für einen Koop-Modus prädestiniert. Entsprechend freue ich mich, dass Ubisoft diesen Wunsch wieder erfüllt, und der angespielte Level machte auch deutlich, wie gut das Zusammenspiel zwischen zwei herumschleichenden Agenten funktioniert. Wenn der Einzelspieler-Modus dann auch noch genauso gut wird, kehrt Sam Fisher zu alter Stärke zurück.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Ubisoft
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: 25. Februar 2010

1. DENKFABRIK | In unserem Autorenraum arbeiten die Drehbuchschreiber an neuen Konzepten. Wann ein Produkt fertig ist, erkennen Sie an der Zeitanzeige über dem Raum.

2. NEUMODISCH | Statt mit dem Aktenkoffer transportieren Sie neue Konzepte, Verträge und Filme per Smartphone zum Archiv.

3. GRINSEMANN | Ist der Chef im Großraumbüro, tun die Schergen beschäftigt. Ansonsten wird Dart gespielt.

M.u.d. TV

Von: Christian Schlütter

Nach Tropico will Kalypso mit Mad TV die nächste Kultserie auferstehen lassen.

Achtzehn Uhr **Lindenstraße**, zwanzig Uhr Tagesschau, zweiundzwanzig Uhr Sportschau – wen dieses Schema zu sehr an Omis Fernsehschrankwand oder nervige TV-Werbungen eines großen deutschen Telefonanbieters erinnert, für den bereiten Entwickler Realmforge und Publisher Kalypso gerade die Auferstehung der Rainbow-Arts-Kult-Serie **Mad TV** vor. Aus lizenzrechtlichen Gründen nennt sich das Ganze **M.u.d TV** (Mad ugly dirty Television). Wie passend!

Das Spielprinzip orientiert sich sehr am großen Vorbild aus dem Jahre 1991: Sie übernehmen die Leitung eines privaten Fernsehsenders und sollen den Laden zum Erfolg führen. Im freien Spiel setzen Sie selbst Siegbedingungen wie „als Erster 2.500.000 Zuschauer erreichen" oder „Reichster nach 24 Tagen" fest. In der Kampagne hingegen verkörpern Sie einen verrückten Senderchef, der mithilfe einer Höllenmaschine die unbedarfte Zuschauerschaft versklaven und so die Weltherrschaft an sich reißen will. Für diesen acht Missionen umfassenden Einzelspielermodus sind auch eigene Zwischensequenzen geplant.

Ein typischer Tag als Chef beginnt für Sie an der Rezeption. Von dort aus gehen Sie in Ihr Büro und legen in einem übersichtlichen Drag-and-Drop-Menü fest, welche Sendungen am kommenden Tag über den Äther gehen sollen. Das entsprechende Material liegt in Ihrem Archiv. Fehlt noch etwas oder wollen Sie neue Filme besorgen, müssen Sie den Aufzug in den Keller des Senderhochhauses



1\. **WINZLINGE** | Realmforge (**Ceville**) bleibt dem Comic-Stil treu und kreiert für **M.u.d. TV** knuddelige Kerle mit Riesenköpfen.

2\. **ABRECHNUNG** | Am Ende jedes Sendetages bekommen Sie eine Auswertung und können sich so mit den Mitbewerbern vergleichen.

3\. **NEUES** | Auch die Nachrichten sind nach Sparten und Interessen gegliedert. Die einzelnen Meldungen ziehen Sie einfach in die Sendeliste.

4\. **ACTION!** | Beim Dreh in Ihrem Studio dürfen Sie live zusehen. Hier produzieren wir gerade einen gruseligen Alien-Film.

nehmen. Dort bietet ein Händler frische Spielfilme, Shows oder Serien an. In diesen drei Kategorien wiederum verstecken sich acht Sparten von der Wissenschaftsserie bis zum Alienfilm. Jede Sendung spricht eine oder mehrere von acht Zielgruppen an. Rentner sehen gerne Politikgeschwafel, während Hippies Naturfilme toll finden. Realmforge hat zudem für jeden Spieltag Zufallsereignisse eingebaut. So sind manchmal Serien ganz besonders gefragt, während die Fernsehaufsicht Actionfilme für einen Tag komplett verbietet. Deshalb müssen Sie sehr genau darauf achten, was Sie zu welchem Zeitpunkt senden. Da die Menüs aber mit Farben und Symbolen sehr übersichtlich gestaltet sind, finden Sie sich schnell zurecht.

Damit Sie nicht nur Geld ausgeben, sondern auch welches in die Kasse bekommen, finden Sie direkt neben dem Filmhändler die Werbeagentur. Diese bietet Werbeverträge an, die sich nach Anspruch und Gewinnvolumen unterscheiden. Manch eine Firma möchte, dass ihr Spot nur von Hausfrauen gesehen oder bei einer Serie gesendet wird, legt dafür aber auch eine hübsche Summe auf den Tisch. Zudem müssen Sie für jeden Spot bestimmte Einschaltquoten erreichen.

Ein großer Unterschied zum Original: In **M.u.d. TV** dürfen Sie Ihr Sender-Stockwerk selbst ausbauen. Sie errichten also Korridore, spendieren Ihren Mitarbeitern eine Kantine oder richten Autorenräume, Produktionsstätten und Nachrichtenstudios ein. Wer sich nicht auf das Angebot des Marktes verlassen will, kann nämlich auch eigene Sendungen produzieren. Dazu verpflichten Sie Angestellte, die sich in den Punkten Kreativität, Humor, Ego, Ausstrahlung, Intelligenz und Seriosität voneinander unterscheiden. Je nachdem, welche Tätigkeit Sie den niedlich gestalteten Comic-Figuren zuordnen, kommen diese Eigenschaften unterschiedlich stark zum Tragen. Drehbuchautoren sollten vor allem kreativ, Filmstars eher charismatisch sein.

So fertigen Sie im Laufe des Spiels eigene Konzepte an, die Sie dann mit Ihren eigenen Schauspielern verfilmen. Cool dabei: Genau die Schauspieler, die Sie einsetzen, sehen Sie auch in einem kleinen Fernseher am unteren Bildschirmrand, wenn Sie den Film dann schließlich ausstrahlen. Das ist gerade in Verbindung mit dem Charakter- und Film-Editor sinnvoll, den Kalypso schon vor dem Release des Spiels veröffentlichen will. Denn damit dürfen Sie Ihre Lieblinge aus Film und Fernsehen nachbauen und Klassiker imitieren lassen.

Wer sich für den besten Programmchef hält, kann sich zudem im Mehrspielermodus mit menschlichen oder KI-Gegnern messen. Dabei bekommt jeder Sender ein Stockwerk und darf vor sich hinwerkeln. Jeweils zwei Mitspieler dürfen sogar zusammen einen Sender leiten. So kümmert sich zum Beispiel einer um die Werbung, während ein anderer den Ausbau des Gebäudes vorantreibt. Entsprechende Arbeit in der Forschungsabteilung vorausgesetzt, dürfen Sie sogar die feindlichen Mitspieler in deren Stockwerken besuchen und dort fiese Sabotageakte durchführen. Ein lautstark dröhnendes Hardrock-Radio im Autorenraum hat noch keinem Drehbuch gutgetan. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Oh Mann, wie ich mich über die Ankündigung von **M.u.d. TV** gefreut habe! Das alte **Mad TV** lungert immer noch auf meiner Festplatte herum und gehört zu den guten Erinnerungen an die „goldenen" 90er-Jahre des letzten Jahrtausends. Und jetzt sieht es auch noch so aus, als ob Kalypso und Realmforge den Witz und das Spielprinzip des Originals ziemlich genau einfangen könnten. Die zufallsgenerierten Charakter- und Filmnamen sind urkomisch und die Charaktere ähnlich niedlich gezeichnet wie Arnie, Betty und Co. anno 1991. Zudem findet man sich in den Menüs gut zurecht. Besonders gespannt bin ich auf den Mehrspielermodus und die Kampagne. Werden diese beiden Teile von **M.u.d. TV** motivierend, fehlen nur noch Chips und Cola für meinen ganz eigenen Fernsehabend!

GENRE: Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER: Realmforge
ANBIETER: Kalypso Media
TERMIN: März 2010



STARTKLAR | Gleich beginnt das Rennen. Vorher zeigt das Spiel noch in aller Deutlichkeit unseren Wagen.

FALLEN-BEISPIEL

Der Battle-Modus von **Level R** erinnert ein wenig an den Nintendo-Klassiker **Mario Kart**. Hier ein Beispiel.

NORMALE SICHT | Wir rasen auf einer sonnigen Strecke am Flughafen, …

VERSCHWOMMENE SICHT | … als uns ein Mitbewerber mit einem Wasser-eimer-Angriff überrascht. Wir sehen nichts und kommen vom Weg ab.

Level R

Von: Alexander Frank

Rasen kann teuer kommen. Muss es aber nicht, zumindest in Level R.

MINI-FAQ

Wo bekomme ich das Spiel?
Das Spielpaket finden Sie unter www.levelr.de oder auf unserer aktuellen Heft-DVD. Die Installationsgröße beträgt knapp 3,8 Gigabyte.

Welche Gebühren fallen an?
Das eigentliche Spielen ist kostenlos. Gegenstände wie Waffen, Tuning-Teile oder Lackierungen bezahlen Sie mit spieleigener Währung oder echtem Geld. So kostet beispielsweise eine Motorhaube zwischen 30 und 60 Cent, ein Boxenluder (das etwa drei Tage lang Ihre Erfahrungspunkte verdoppelt) indes zwischen 2,50 und 5 Euro.

Welche Vorteile haben zahlende Spieler?
Wer zahlt, erhält exklusive Gegenstände und Wagen und baut diese schneller aus. Nichtzahler benötigen hierfür mehr Zeit.

Welches Vollpreis-Spiel ist vergleichbar?
Level R erinnert trotz seiner spärlichen Grafik an die **Need for Speed**- und die **Race**-Reihe.

Wer Rollenspiele kennt, dem dürfte das Level-Aufstiegssystem in dieser Mischung aus Online-RPG und Rennspiel vertraut vorkommen. Jede Wettfahrt in **Level R** bringt Erfahrungs- und Rennpunkte – mal mehr, mal weniger, je nach Platzierung. Je mehr Erfahrungspunkte, desto höher steigt Ihr virtueller Raser im Level auf. Und je höher sein Level, desto bessere Wagen darf er spazieren fahren und diese mit leistungsfähigeren Tuning-Teilen aufmotzen. Beides kauft er für die verdienten Rennpunkte. Bessere Wagen und Tuning-Teile führen wiederum zu besseren Sieg-Chancen und somit zu noch mehr Erfahrungs- und Rennpunkten. Der Kreis schließt sich – zumindest bis zum derzeitigen Maximallevel 101. Hier stehen Ihnen sämtliche Wagen und Tuning-Teile zur Verfügung. Bis dahin ist es in **Level R** jedoch ein sehr weiter, mühsamer, aber spaßiger Weg.

Bevor wir bei unseren ersten Fahrversuchen Gas geben, entscheiden wir uns für ein Alter Ego. Viel steht nicht zur Wahl: nur eine Pilotin und ein Pilot – leider nicht ganz so detailliert wie die Autos. Anschließend wählen wir einen der vier Wagen der Klasse 1, der niedrigsten im Spiel. Sie unterscheiden sich nur unwesentlich in ihren Attributen wie Beschleunigung, Leistung oder Höchstgeschwindigkeit, deshalb gehen wir nach dem Aussehen und schnappen uns den Corus S3. Dieser Wagen ist – wie auch die restlichen drei – fiktiv. Seine Optik wirkt wie eine Mischung aus BMW und Mini Cooper. Mit seinen 190 Kilometern Spitzengeschwindigkeit ist er nicht der langsamste. Nur sein Dunkelblau gefällt uns nicht. Doch bevor wir den Corus umlackieren, drehen wir ein paar Runden im virtuellen USA und verdienen Erfahrung und Geld.

Wir treten einem Rennen mit sechs realen Teilnehmern bei. Computergesteuerte Gegner gibt es in **Level R** nicht, sämtliche Fahrer sind tempohungrige Spieler wie wir. Während wir an dem Start-Banner auf die Rennampel warten, setzt die Kamera mit schnellen Bewegungen und Zooms unseren Wagen in Szene. Seine spiegelnde Motorhaube und der wuchtige Auspuff liefern uns eine Erklärung dafür, warum die Fahrerfiguren so bescheiden aussehen: Der Fokus liegt auf den Autos. Und die sehen mit ihren aufgebohrten Felgen, Stoßstangen, Heckspoilern und Vinyls beeindruckend aus. Freilich nicht so beeindruckend wie in Vollpreistiteln vom Kaliber eines **Need for Speed: Shift**, einen Angeber-Faktor haben sie dennoch.

Die Rennampel schaltet auf Grün. Motoren heulen auf, drei von fünf Wagen sprinten mit quietschenden Reifen los und ziehen an unserem Corus vorbei. Etwas überrascht tuckern wir hektisch hinterher und positionieren uns gerade noch auf dem fünften von sieben Plätzen. Die vier Autos vor uns verschwinden recht bald hinter dem Horizont. Doch die Straße, eine über drei Kilometer lange Strecke in den virtuellen USA, ist sehr kurvenreich. An der nächsten Biegung kommt es offenbar zu einer Karambolage. Denn als wir dort ankommen, stecken zwei unserer Mitbewerber in der Leitplanke. Wir fahren vorsichtig und mit nur schneckenlangsamen 90 Stundenkilometern vorbei, schicken herablassend ein „Verlierer!“ in den Chat und rasen davon. Zwei



EINKAUFSTOUR | Im spieleigenen Shop rüsten wir unseren Wagen auf – optisch wie leistungstechnisch.

So sieht der Mitsubishi Lancer EVO IX MR im Spiel aus.

Und so der VW Scirocco 2.0 TSI.

STRASSENSCHLACHT | Drängen, hupen, fluchen – im echten Verkehr tabu, in **Level R** sehr spaßig.

unserer Verfolger passen weniger gut auf und schlittern in der Kurve. Sie prallen genau in die beiden Autos an der Leitplanke. Der Abstand zwischen uns und den vier Unfallvögeln vergrößert sich. Ebenso der zwischen uns und den beiden vorausfahrenden Konkurrenten. Deren Autos sind aufgemotzt, – „getunt" in der Fachsprache –, weshalb wir mit unserem „Fabrik-Original" nur als Dritter die Ziellinie überqueren. Na macht nichts, für das nächste Rennen tunen auch wir unseren Boliden!

Ein Dutzend Rennen später geben wir die gesammelten Rennpunkte für eine ausführliche Einkaufstour im spieleigenen Shop aus. Wir legen uns Verbesserungskits für den Motor, den Bordcomputer und das Getriebe unseres Wagens zu. Das bringt uns eine zusätzliche Pferdestärke, einen Stundenkilometer mehr Spitzentempo sowie etwa eine Zehntelsekunde Beschleunigungszeit. Weiter reichen unsere Punkte derzeit nicht. Hier meldet sich plötzlich unser Jäger-und-Sammler-Instinkt. Die gerade vorgenommenen Verbesserungen sind zwar marginal, wir wollen aber weitere Erfahrungspunkte sammeln, um unser Auto noch mehr zu tunen. Wir könnten weitere Verbesserungen zwar auch für echtes Geld kaufen, beschließen aber, mehr Zeit zu investieren und dadurch an weitere Rennpunkte zu gelangen.

Und von den Rennen gibt es hier genug. Der sogenannte Arcade-Modus dient lediglich als Einstieg. Der Battle-Modus gegen bis zu sieben Konkurrenten erinnert uns hingegen an **Mario Kart**. Unser Raser kann auf seinem Weg bestimmte Gegenstände sammeln, mit denen er anderen Spielern Fallen legt oder sich selbst vor Angriffen anderer verteidigt. Wir warfen beispielsweise öfter einen Wassereimer auf einen Gegner. Dies bewirkte, dass das Monitorbild unseres Mitbewerbers für einige Sekunden verschwamm und er dadurch – kaum die kurvenreiche Straße sehend – in die nächste Leitplanke raste. Somit verlor er wertvolle Sekunden, in denen wir grinsend an ihm vorbeizogen. Andere Spieler platzierten Öllachen. Als wir in eine reinfuhren, wurde unser Bildschirm kurzzeitig von großen Ölflecken verdeckt, sodass wir vor lauter Schreck die Wagenkontrolle verloren ... Fies, macht aber tierisch Laune!

Nicht so begeistert hat uns jedoch die Spieloptik. Während sich die Wagen recht ansehnlich präsentieren, wirken die Strecken wie aus Zeiten von **Need for Speed: Brennender Asphalt**. Die Straßen von Japan, England, USA oder Russland sind ziemlich detailarm. Dafür mangelt es nicht an Abwechslung. Mal schneiden Sie an einem Sommerabend die Kurven, mal drehen Sie Ihre Runden nachts beim Winternebel. An manchen Strecken bleibt man allerdings an bestimmten Objekten wie Laternen oder Straßenrandbegrenzungen hängen und kommt nur mühsam raus. Wer bei so etwas in gewöhnlichen Rennspielen die Runde einfach neu startet, kann es hier nicht tun – entweder Sie fahren die Strecke zu Ende oder Sie verlassen sie vorzeitig und erhalten keine Erfahrungs- und Rennpunkte. Doch trotz der genannten Problemchen: **Level R** ist kostenlos (zumindest wenn man keine Lizenzwagen und Ähnliches kauft) und dafür zieht es den Hobby-Rennfahrer ganz schön in seinen Bann. ❑

LIZENZWAGEN

In Level R dürfen Sie mit einer Menge Autos die virtuelle Leitplanke küssen. Manche dieser Wagen gibt es wirklich.

Etwa den Toyota Corolla GT-S mit 132 Pferdestärken und nur 7,7 Sekunden Beschleunigungszeit von 0 auf 100. Oder den Nissan 350Z Z33 mit 300 PS und 5,77 Sekunden. Für diese Wagen verlangt der Spielbetreiber Gamigo Bares, etwa 375 GP für den Toyota oder 1.875 GP für den Nissan. GP sind die sogenannten Gamigo-Punkte. Pro Punkt zahlen Sie einen Cent. Wer mehr Punkte auf einmal erwirbt, erhält bis zu einem Punkt pro Cent als Bonus. Dementsprechend kosten die beiden erwähnten Lizenzwagen zwischen 1,88 und 3,75 Euro (Toyota) oder zwischen 9,38 und 18,75 Euro (Nissan).

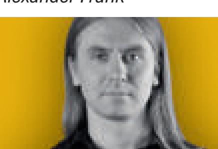
Nachfolgend listen wir alle für das Spiel derzeit lizenzierten Autos samt ihren Mindestpreisen auf:

Toyota 4Runner	1,88 Euro
Toyota Corolla GT-S	1,88 Euro
Mazda Xedos 6 V6	4,38 Euro
Mazda Miata NB	4,38 Euro
Toyota 2000 GT	4,38 Euro
Mitsubishi Outlander LS	3,94 Euro
VW Scirocco 2.0 TSI	6,88 Euro
Mazda RX-7 GT-Limited	6,88 Euro
Nissan 350Z Z33	9,38 Euro
VW Gold GTI	7,50 Euro
Nissan Silvia K's S14	9,38 Euro
Toyota MR2 GT-S	9,38 Euro
Mazda RX-8 Type-S	9,38 Euro
Mitsub. Lancer EVO IX MR	11,88 Euro
Subaru Impreza WRX STI	11,88 Euro
Nissan GT-R R33	11,88 Euro
Mazda RX-7 Spirit R	11,88 Euro

Wem das zu teuer erscheint, der darf die Autos auch für 3, 10, 30 oder 90 Tage mieten. Der Dreitagespreis vom Mazda RX-7 zum Beispiel beträgt 89 Cent.

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank



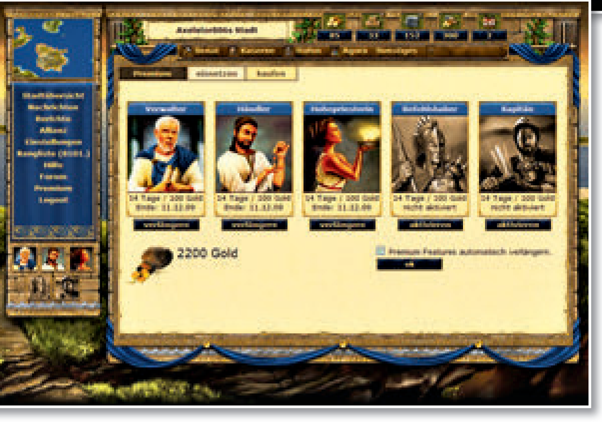
Eine zeitlose Schönheit ist **Level R** zwar nicht, dafür punktet das Spiel mit seinem motivierenden Levelaufstiegs- und dem damit verbundenen Tuning-System. Die Rennen selbst variieren von „unterer Durchschnitt" bis „macht tierisch Laune". Ein bisschen stört es mich aber schon, dass nur zahlende Spieler an Lizenzautos rankommen. Die sollte es meiner Meinung nach auch für die spieleigene Währung geben.

GENRE: Online-Rennspiel
ENTWICKLER: Invictus Games
ANBIETER: Gamigo
TERMIN: Erhältlich



▲ **SEEKARTE** | Wenn Sie keine Allianzen eingehen wollen, sollten Sie die Konkurrenz immer im Auge behalten. Einige Mitspieler plündern gerne mal die Rohstofflager ungeschützter Siedlungen.

◀ **KONTROLLE** | In dieser Ansicht verfolgen Sie, wie sich Ihre Siedlung zu einer wohlhabenden und wehrhaften Stadt entwickelt.



◀ **BERATER** | Gegen Gold steigern verschiedene Berater Produktionsleistung oder Kampfkraft des eigenen Volkes.

▶ **BAUPLANUNG** | Im Senatsmenü legen Sie fest, für welche Gebäude Sie die verfügbaren Rohstoffe einsetzen möchten.

Grepolis

Von: Alexander Bohnsack

Handeln oder erobern? In Grepolis ist beides möglich.

Mit dem Browserspiel **Grepolis** präsentiert Entwickler Innogames bereits den dritten Aufbautitel in historischem Gewand. Nach **The West**, das den Spieler in den Wilden Westen Amerikas versetzt, und **Die Stämme**, das im Mittelalter angesiedelt ist, kümmert man sich in **Grepolis** um ein antikes Inselvolk in der Ägäis.

Anfangs verlangt der Mix aus Aufbausimulation und Strategiespiel vor allem wirtschaftliches Geschick vom Spieler. Mit wenigen Ressourcen, etwa Holz, Steine und Silber, errichtet man Betriebe wie Holzfällerhütten, Steinbrüche, Silberminen, Bauernhöfe und Lagergebäude. Erteilt werden die Befehle zum Siedlungsbau im sogenannten Senat. Auch dieser lässt sich aufrüsten, sodass man mit jeder neuen Ausbaustufe die anderen Gebäude schneller aus dem Boden stampft.

Hat man den Warenfluss optimiert und die Versorgung mit Gütern gesichert, widmet man sich dem militärischen Teil des Spiels. Für eine schlagkräftige Armee errichtet man Kasernen, die eigene Flotte lässt man in Häfen vom Stapel laufen. Pro Spielwelt gibt es rund 20.000 Inseln – so lassen sich Boden- und Seekämpfe gut miteinander kombinieren. Eine schlagkräftige Flotte ist bei **Grepolis** ebenso wichtig wie ein mächtiges Heer.

Neben dem Städteaufbau sowie vielen Land- und Seeschlachten wartet das Browserspiel, das sich auch gänzlich kostenlos spielen lässt, mit einem weiteren für das antike Griechenland typischen Element auf: Götter. Zeus, Poseidon oder Athene spielen in **Grepolis** eine wichtige Rolle. Während beispielsweise Hera die Zufriedenheit der eigenen Bevölkerung erhöht, zerstört Zeus mit seinen göttlichen Blitzen gegnerische Gebäude. Welchem Gott man huldigt, hängt also von der persönlichen Spielweise ab – je nachdem, ob man offensiv oder defensiv eingestellt ist.

Wer nicht auf die Hilfe der Götter setzt, kann ganz weltlich durch echtes Bargeld den Spielfluss in **Grepolis** beschleunigen. Über das Web-Interface des Spiels bietet Innogames Goldmünzen als Ingame-Währung an. Setzt man diese ein, werden zum Beispiel Gebäude schneller fertig. Doch selbst mit Goldbeschleunigung dauert es einige Zeit, bis das Spielgeschehen an Fahrt gewinnt. In Sachen Grafik kommt **Grepolis** zweckmäßig daher. Dafür läuft das Spiel auch auf leistungsschwachen Rechnern, vorausgesetzt Sie verfügen über einen flotten Internetanschluss. ❑

MINI-FAQ

Wo bekomme ich das Spiel?
Das Einstiegsportal zu **Grepolis** finden Sie unter www.grepolis.de.

Welche Gebühren fallen an?
Das eigentliche Spiel ist kostenlos. Für Gold – die Ingame-Währung – verlangt Innogames Geld. Nach Abschluss der Beta-Phase reichen die Kosten von 1,99 Euro für 120 Goldmünzen bis zu 49,99 Euro für 16.000 Goldmünzen.

Welche Vorteile haben zahlende Spieler?
Die Goldmünzen beschleunigen den Spielfluss. Zum einen verkürzen Sie für jeweils 20 Goldstücke die Bauzeit von Gebäuden. Zum anderen engagieren Sie Berater, die Produktion, Kampfkraft oder Bautätigkeit steigern.

Welches Vollpreis-Spiel ist vergleichbar?
Grepolis lehnt sich trotz der spärlichen Grafik und der geringeren Spieltiefe grob an den Strategieklassiker **Age of Empires** an.

ERSTEINDRUCK

Alexander Bohnsack



Der Einstieg in **Grepolis** fällt leicht. Schnell hat man Holzfällerhütten und den Steinbruch aufgebaut. Nachdem die erste Silbermine steht, lässt einen das Spiel aber in ein kleines Loch fallen: Es dauert recht lange, bis man die Rohstoffe für die nächsten Erweiterungen produziert hat. Da helfen auch keine Goldstücke als Turbo für die Bauwirtschaft. Hier sollte Innogames nachbessern, denn in **Grepolis** steckt Potenzial.

GENRE: Strategie
ENTWICKLER: Innogames
ANBIETER: Innogames
TERMIN: 8. Dezember 2009

01/10 TEST

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



Petra Fröhlich



Gratuliert von Herzen:
Related Designs zu fünf (!) Entwicklerpreis-Siegen – gefühlt kommt auf jeden Mitarbeiter eine Trophäe. Sahnehäubchen: unser Editor's Choice-Award für **Anno 1404**.
Ist stolz:
Auf eine sensationelle Redaktionsleistung im vergangenen Jahr: Mit **Assassin's Creed 2**, **4Story**, **Aion**, **Risen**, **Anno 1404** und **Runes of Magic** gibt es für so ziemlich jeden Geschmack das passende PC-Games-Sonderheft.

Thorsten Küchler



Ist schon ein bisschen traurig:
Denn mein kongenialer Cover-Partner Marco will lieber einen Saunaclub eröffnen (oder war's doch was anderes?) statt weiter mit mir an famosen Titelseiten zu werkeln.
Ist dennoch gut drauf:
Denn die Coverthemen für die nächsten beiden PCG-Ausgaben sind bereits eingetütet. Und so viel kann ich verraten: Es werden großartige Enthüllungen, auf die sich unsere Leser wirklich freuen können!

Stefan Weiß



Staunt nicht schlecht:
Wie viele Mods es schon für **Dragon Age: Origins** gibt: Bessere Texturen, neue Rüstungen und Waffen und auf Wunsch auch hüllenlose Charaktere – wer's braucht ;-)
Freut sich über:
Das erschienene Add-on **Die Belagerung des Düsterwalds** für **Der Herr der Ringe Online**. Schade nur, dass es nur per Download erhältlich ist – DLC wohin man schaut. Sei's drum, die neuen Scharmützel und Quests machen Spaß!

Robert Horn



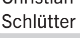
Hasst es:
Im Dezember durch strömenden Regen zur Arbeit fahren. Es ist Winter und müsste schneien.
Liebt es:
Mittlerweile bin ich drei Jahre bei PC Games und es macht Spaß wie am ersten Tag. Besonders cool: Bald gibt es wieder eine Sneak Peek im Ausland und ich bin an Bord!
Isst es:
Weihnachtsgansbraten bei der Familie. Ich freu mich drauf!

Felix Schütz



Wünscht sich für das kommende Jahr:
Auch weiterhin gesunde und glückliche Kollegen, die mir künftig noch mehr Arbeit abnehmen. Damit ich endlich wieder mehr Zeit zum Spielen habe.
Ist ein ganz klein wenig enttäuscht:
Dragon Age war cool – aber nicht so genial wie erwartet.
Freut sich jetzt sehr auf:
Ein paar ruhige Urlaubstage mit der Freundin und hoffentlich (!) schon mit dem Testmuster von **Mass Effect 2**.

Christian Schlütter





Blickt zurück:
Auf ein tolles erstes Jahr im PC Games-Kernteam. Viel gelernt, noch mehr gearbeitet und jede Menge nette Leute kennengelernt.
Blickt nach vorne:
2010 hat Pearl Jam 20-jähriges Bandjubiläum. Konzertbesuche mit seiner Freundin (der größten PJ-Verehrerin der Welt) sind bereits gebongt. Und eine Pearl-Jam-Rock Band-Version soll auch kommen. Eine Konsole muss her!



Sebastian Weber



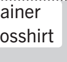
Freut sich, dass die Weihnachtstage vor der Tür stehen:
Viel Freizeit für wenig Urlaubstage, das ist praktisch. Da kann ich dann die vielen angefangenen Spiele beenden.
Hat sich entschieden:
Ich werde doch nicht auf den iPhone-Zug aufspringen, es gibt inzwischen genug Alternativen.
Ist gespannt:
Ob **Avatar** wirklich der versprochene Meilenstein ist oder ob zu hoch gepokert wird – ich traue Cameron beides zu.

Wolfgang Fischer



Hat am 8.12. vor Freude geweint:
Weil sein FCB endlich mal wieder Fußball gespielt hat.
Hat sich für Weihnachten viel vorgenommen:
Auf dem Programm stehen: Plätzchen, **Assassin's Creed 2**, Glühwein, **WoW-Patch 3.3**, mehr Plätzchen, **Dragon Age: Origins** und noch viel mehr Glühwein!
Fragt sich ernsthaft, was Felix an Dragon Age nicht gefallen hat:
Erleuchten Sie mich, Herr Schütz!

Rainer Rosshirt





Jäht und zornt:
Weil ihn sein Lieblings-TÜV-Beamter nicht mehr lieb hat.
Verzweifelt:
Weil **Starcraft 2** noch schlimmer ist als Godot!
Trauert:
Weil Urlaubstage viel schneller vergehen als Arbeitstage.
Resigniert:
Weil es mit dem Tanzkurs von Kollege Schlütter wohl doch nichts werden wird.

Spezialisten aus dem gesamten Computec-Verlag tragen dazu bei, dass Sie perfekt informiert sind.

Jürgen Krauß



Der **Call of Duty: Modern Warfare 2**-Virus ließ Jürgen in diesem Monat kaum los, als Ergebnis präsentiert er Ihnen alles Wissenswerte rund um den Shooter von Infinity Ward. Apropos Virus, in **Left 4 Dead 2** pumpte er einige Infizierte voll Blei. Ob er Spaß daran hatte, verrät sein Test.

Alexander Frank



Mal gemächlich, mal rasant. PC-ACTION-Redakteur Alexander fühlt sich in allen Fahrwassern zu Hause. In **King's Bounty: Armored Princess** gab er sich ruhigen Rundenstrategie-Partien hin, während er in **Level R** für Sie mächtig Gas gab und jede Verkehrsregel außer Acht lies.

Toni Opl



Innerhalb kürzester Zeit hat sich unser play³-Kollege Toni bis ganz oben in der Mehrspieler-Rangliste von **Modern Warfare 2** gekämpft. Keiner aus unseren Reihen wäre also besser gewesen, dem Multiplayer des sehnlichst erwarteten Shooters des Jahres auf den Zahn zu fühlen.

Christoph Schuster



Supreme Commander ist ein Strategiespiel der besonderen Art. Auch Teil 2 schlägt in diese Kerbe. Ob dies ein gutes oder schlechtes Zeichen ist? Christoph reiste für Sie nach London, schaute sich **Supreme Commander 2** an und traf zudem Chris Taylor, den Mann hinter dem Spiel.

Alexander Bohnsack



Nach **Gilde 1400** im vergangenen Monat klickte sich Alexander diesmal für Sie abermals durch eine kostenlose Wirtschaftssimulation, die Sie ganz einfach über Ihren Internet-Browser starten. Wie ihm **Grepolis** gefallen hat, das schildert seine Vorschau.

Sebastian Stange



Viel Arbeit diesen Monat für play³-Redakteur Sebastian. Erst durchlebt er den blanken Horror in der Spieleumsetzung der **Saw**-Filme, dann landet die Testversion von **Saboteur** auf seinem Tisch. Der Kreis schließt sich, mit einer Vorschau zu **Dead Space 2** – wieder Horror.

TOP-THEMEN

MEHRSPIELER-SHOOTER
LEFT 4 DEAD 2

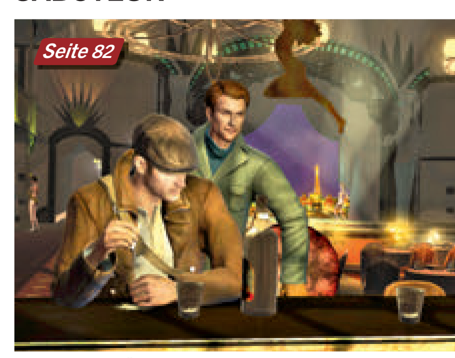


UMSTRITTEN | **Left 4 Dead 2** sorgte im Vorfeld für Kontroversen: Vielen Spielern kam die Fortsetzung zu früh, andere behaupteten, die neuen Inhalte seien eher ein Add-on als ein waschechter zweiter Teil. Ob diese Vorwürfe gerechtfertigt sind? Unser Test verrät mehr und zeigt Ihnen, ob **Left 4 Dead 2** wirklich eine Mogelpackung ist.

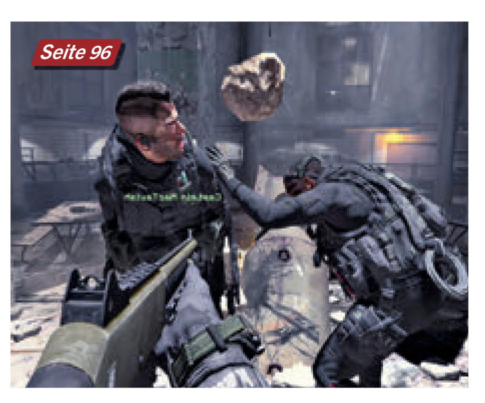
EGO-SHOOTER
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

WIE ERWARTET | Kein anderer Titel in diesem Jahr war so erfolgreich wie der Shooter aus dem Haus Infinity Ward. In unserem Tricks-Artikel geben wir Ihnen alle wissenswerten Fakten an die Hand, die Sie zum Durchspielen brauchen und verraten Ihnen zudem, was der Multiplayer taugt.

ACTION-ADVENTURE
SABOTEUR



WIDERSTANDSKÄMPFER | In Pandemics letztem Spiel helfen Sie als irischer Rennfahrer der französischen Résistance gegen die Nazi-Besatzung, allerdings nicht ohne persönliches Motiv. Ob sich die Kalifornier mit **Saboteur** ein würdiges Denkmal setzen?



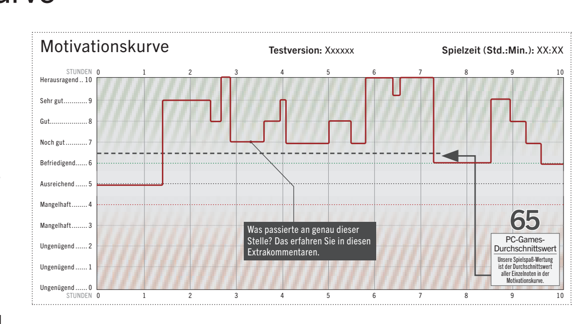
INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.



Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards







PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 106.

SHOWDOWN | Im FInale von „Dunkler Karneval“ verteidigen Sie eine Rockkonzert-Bühne. Abgefahren!





▲ ALTER BEKANNTER | Natürlich sind auch alle Super-Infizierten aus dem Vorgänger wieder am Start. Manche wurden optisch ein klein wenig überarbeitet, manche 1 zu 1 übernommen.

▼ LICHT IM DUNKEL | Auch wenn es wie hier im Liebestunnel viele dunkle Passagen gibt, absolvieren Sie oft Abschnitte in ungruselig hellem Tageslicht. Dort sorgt vor allem die Action für den Kick.



Left 4 Dead 2



AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Jürgen Krauß

Mehr Action, mehr Zombies, mehr Waffen, mehr Spielmodi, mehr, mehr, mehr … Valve setzt in allem einen drauf!

Kaum kündigte Valve vor einigen Monaten die Fortsetzung des Zombie-Schnetzlers **Left 4 Dead** an, entbrannte eine heftige Diskussion in der Spielergemeinde: „Abzocke!“ hieß es da und „Warum eine Fortsetzung und kein kostenloser Download-Inhalt?“ Auch wir waren eingangs skeptisch, ob es sich aus spielerischer Sicht wirklich rentiert, schon 364 Tage nach der Veröffentlichung von Teil 1 gleich wieder Kohle für einen möglicherweise nur marginal weiterentwickelten Teil 2 auszugeben. Doch mittlerweile sind wir überzeugt: Es lohnt sich tatsächlich! Und wir erklären Ihnen gern auch warum …

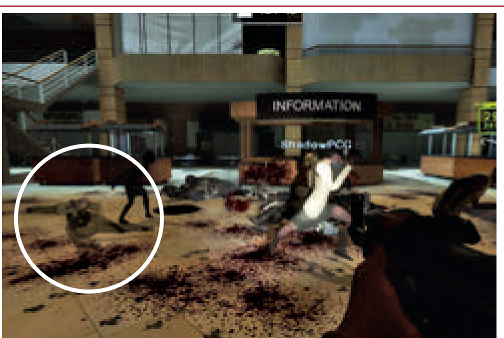
Die bekannten Zombiejäger Louis, Francis, Zoey und Bill sind mittlerweile Schnee von gestern, in **Left 4 Dead 2** kämpfen Sie mit vier neuen Charakteren ums Überleben. Und auch wenn diese im Vergleich zu ihren Vorgängern ein wenig blass wirken, gab sich Valve viel Mühe, das Quartett gut in die Spielwelt einzupassen: Rochelle ist eine 29-jährige Möchtegern-Journalistin aus Cleveland und scheint ein Faible für ihren Mitstreiter Nick zu haben. Der wiederum ist ein zynischer Aufschneider, Zocker und eigentlich eher misstrauischer Einzelgänger. Deshalb macht sich der 35-Jährige auch gerne mal über Coachs Körperumfang lustig und kommt auch nicht allzu gut mit dem Leidensgenossen Ellis aus. Der eben erwähnte Coach hat ein kleines Gewichtsproblem, wirft gerne mal mit Bibelzitaten um sich und ist mit seinen 44 Jahren der Senior in der Gruppe. Der Vierte im Bunde ist der Mechaniker Ellis, der sich für mehr oder weniger unsterblich hält und die ganze Zombie-Chose eher als ein Spiel ansieht, womit der 23-jährige Draufgänger ja auch irgendwie nicht so verkehrt liegt.

Die Story ist im Prinzip dieselbe geblieben: Vier Überlebende sehen sich mit einer Virusepidemie konfrontiert, die fast alle anderen Menschen in hirnlose Zombies verwandelt. Und auch wenn sich die Erzählweise mi-

MAN SPIELT DEUTSCH

Zombies und Kettensägen sind eine Kombination, die der USK Kopfschmerzen bereitet. Wieder mal bekommen Spieler in Deutschland nur einen Teil der Szenen auf den Schirm.

Zwar erscheint das Spiel in Deutschland (wie auch international) einen Zacken brutaler als sein Teil 1, so ganz zufrieden sind wir mit der hiesigen Fassung aber immer noch nicht. Wenigstens sorgen die wie im Vorgänger recht schnell verschwindenden Leichen für ein flüssiges Spiel auch auf älterer Hardware – wenn Gegner sich aber verhalten, als würden sie brennen, obwohl weit und breit kein Feuer zu sehen ist, fällt das schon in die Kategorie Spielspaßbremse. Trotzdem: Es spritzt Blut, auch wenn Zombiefilm-Experten angesichts der Existenz einer Kettensäge im Waffenarsenal doch ein paar virtuelle Liter des roten Saftes mehr erwartet hätten.



◀ UND WEG WAR ER | Getötete Infizierte lösen sich wie schon in Teil 1 schnell in Luft auf.

▶ ICH SEH ROT! | Trotz der Schnitte ist Valves Zombie-Gemetzel brutal und geizt nicht mit dem Einsatz von Pixelblut.



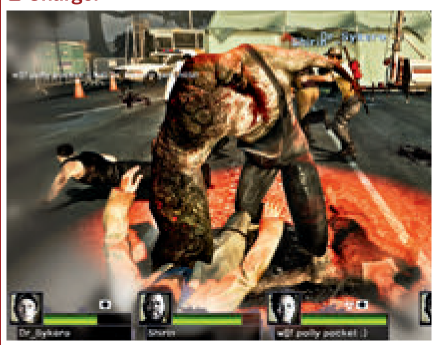
Zusatzinfo für Insider: Platzende Boomer sorgen nicht länger wie im Vorgänger für farblich unpassende, grüne Schleimwolken, sondern gehen stilecht in knallroten Explosionen auf.

DAS SIND DIE NEUEN …

Stärken Schwächen

Auch wenn wir mit den bereits bekannten Boss-Untoten monatelang Spaß haben könnten, freuen wir uns doch über die Neuzugänge ein kleines Loch in den Bauch!

Charger



Dieser Wüstling sprintet auf Knopfdruck in die Überlebenden-Gruppe, stößt alle Umstehenden beiseite, greift sich einen heraus und stürmt anschließend davon, um denjenigen ordentlich zu vermöbeln.

- + Treibt durch Rempler eine eng beieinanderstehende Überlebenden-Gruppe auseinander und schleift einen daraus hinfort
- + Kann ein paar Treffer wegstecken, ist jedoch weit von der Konstitution eines Tanks entfernt
- + Zeitlich und örtlich gut geplante Attacken stoßen schon mal einen oder mehrere der Überlebenden über eine Brüstung.
- − Wenn er einmal losgerannt ist, ist der Charger eine Zeit lang nicht mehr zu lenken. Verfehlt er sein Ziel, ist er ein leichtes Opfer für die Überlebenden.

Spitter

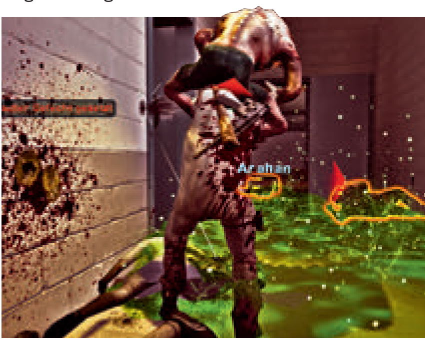
Dieses spuckende Weibchen hält nur wenig mehr aus als ein Boomer, kann aber durch Säure-Spuckattacken richtig viel Schaden in der gesamten Überlebenden-Gruppe anrichten:

- + Starker Säure-Spuck-Angriff, der nicht nur gegen verschanzte oder sich gerade heilende Überlebende Gold wert ist, sondern auch fallen gelassene Benzinkanister zerstört.
- − Der Spitter ist aufgrund des leuchtenden Schleims, der ihm stets aus dem Mund tropft, leicht zu erkennen und zu verfolgen.
- − Das Vieh ist recht langsam und wenig resistent gegen Kugeln, Stöße, Schläge, Granaten und Feuer.



Jockey

Ein kleiner Zombie-Gnom, der seine menschlichen Opfer ohne Vorwarnung anspringt. Einmal aufgesessen, lenkt er seine wehrlosen „Reittiere“ durch die Gegend und gerne auch direkt in ihr Verderben.



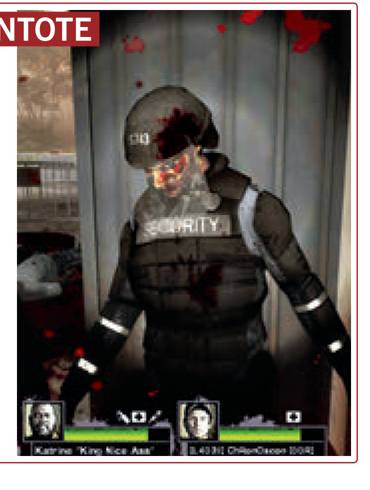
- + Der Jockey ist klein, schnell, sprungstark und hält erstaunlich viele Treffer aus.
- + Vor allem in Kombination mit dem Spitter ist der kontaktfreudige Winzling äußerst effektiv.
- − Vom Jockey angefallene Überlebende können sich durch Gegensteuern bis zu einem gewissen Grad wehren; allen anderen Bossinfizierten sind sie hilflos ausgeliefert.
- − Ein überdurchschnittlich gemeiner Gegner, der seine Opfer nicht nur über Brüstungen oder in Feuer und Säureseen lenkt, sondern auch in den Bitte-nicht-stören-Bereich einer Witch.

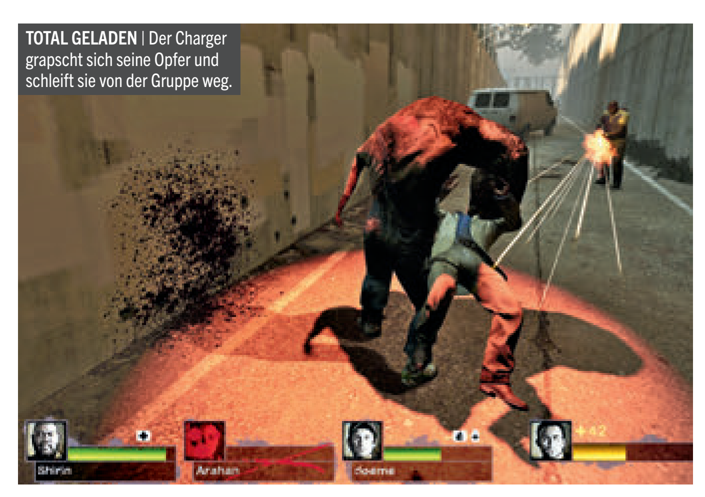
nimal geändert hat, läuft am Ende alles aufs gleiche Ziel hinaus: am Leben bleiben. In der Solo-Kampagne wie auch in jeder nicht vollständig mit menschlichen Spielern besetzten Mehrspielerrunde übernimmt Ihr Rechenknecht die Kontrolle über verwaiste Nicht-Infizierte. Natürlich lässt sich das komplette Spiel auch kooperativ bestreiten. Im sogenannten „Versus“-Modus messen sich bis zu acht Kombattanten, die in Vierer-Teams abwechselnd als Überlebende und Superinfizierte antreten. So weit kalter Kaffee, immerhin gab es das alles schon in Teil 1. Auch der dem Vorgänger später per Update hinzugefügte Survival-Spielmodus findet in **Left 4 Dead 2** den Weg auf Ihre Festplatte und belohnt besonders langes Überleben in einem sehr begrenzten Areal mit Auszeichnungen. Völlig neu sind hingegen die beiden Spielarten Scavenge und Realismus, über die Sie im Kasten „Variantenreiches Spielvergnügen“ mehr erfahren.

Bisher klingt das alles wenig spannend und hätte in der Tat keine Vollpreis-Fortsetzung gerechtfertigt. Aber da gibt es ja noch mehr: die überarbeitete Technik beispielsweise. Die neuen Spielfiguren sehen allesamt einen Tick detailreicher aus, vor allem was die Gesichtsausdrücke der Zombiejäger betrifft. Spielerisch viel interessanter sind die Kniffe, die der virtuelle Regisseur, der im Hintergrund die Zombiehorden losschickt, dazugelernt hat: Er ändert nun nicht nur spontan das Wetter (allerdings nur in einem Spielabschnitt), sondern stellenweise auch die Hindernisse auf den Karten (auch das gilt nur für einen Spielabschnitt). Gut, das ist ebenso unwichtig zu erwähnen wie nebensächlich für den Umstieg. Aber wie sieht es mit frischen Spielinhalten aus? Auf der Liste der Neuerungen stehen unzählige Waffen (auch Nahkampfwaffen), drei neue Superinfizierte, fünf Kampagnen à vier beziehungsweise fünf Levels, Explosiv- und Brandmunition, frische Normalo-Zombies, Adrenalinspritzen und Defibrillatoren, Boomer-Kotze-Wurfgeschosse und so weiter. Ach, das ist Ihnen immer noch nicht genug? Dann holen wir mal zum finalen Argument aus: Valve hat die grundlegende Mechanik des Zombie-Schnetzlers drastisch überholt. Gut, die Entwickler haben das Spielprinzip zwar nicht neu erfunden, aber zumindest den Ansatz verändert. Während der Vorgänger viel auf Grusel- und Schock-Elemente in dunklen Ecken setzte und Spieler dazu ermutigte, Angriffswellen in Verteidigungsstellungen abzuwarten, entsteht der Adrenalinkick in Teil 2 eher in schnellen und actionreichen Passagen. Verschanzen ist nur selten eine zu bevorzugende Option. Vielmehr sollten Sie die meisten Abschnitte im

UNGEWÖHNLICHE UNTOTE

In **Left 4 Dead 2** unterscheiden die Entwickler zwischen den gewöhnlichen „Common Infected“ und den „Uncommon Commons“, also den ungewöhnlichen Gewöhnlichen. Herkömmliche Gehirnfresser tauchen im Spiel an jeder Ecke und am liebsten in Horden auf. Die außergewöhnlichen Exemplare sind wesentlich seltener und zeichnen sich durch jeweils ein besonderes Merkmal aus. CEDA-Mitarbeiter beispielsweise stecken in feuerfesten Labor-Anzügen, SWAT-Polizisten sind schwer gepanzert und Clown-Zombies rufen weitere Gegner herbei.





TOTAL GELADEN | Der Charger grapscht sich seine Opfer und schleift sie von der Gruppe weg.



RIDE MY COACH | Der Jockey springt Überlebende an und lenkt Sie umher. Die fiese Lache des Gnoms ist dabei herrlich!



◄ **WANDSPIEL** | Die Überlebenden machen ihrem Ärger über die Gesundheitsbehörde CEDA mit Wandschmierereien Luft. „Glaubt nichts, was auf den Schildern steht. Hände waschen hilft nicht, wenn sie dich ANGREIFEN" steht da zum Beispiel. Oder auch „Das ist keine Grippe, verschwindet, solange ihr könnt!" Lesen Sie alle Plakate und Kritzeleien aufmerksam, so erfahren Sie ein bisschen mehr über die Anfänge der Epidemie.



► **SCHLAG DEN SCHNAUZBART** | Der 'Stache Whacker ist eine Jahrmarktattraktion auf dem „Dunklen Karneval". Wer die auftauchenden Kreaturen schnell erschlägt, erhält sogar ein Steam-Achievement. Ähnliches gilt für die Hau-den-Lukas-Bude, wo aber für das Erlangen der Auszeichnung eine Adrenalinspritze erforderlich ist.



GESICHTER DES TODES | Die detaillierten Gesichtsausdrücke fallen vor allem ins Auge, wenn Sie als Tank Nicht-Infizierte verprügeln.

Dauerlauf bestreiten. Ein Beispiel: Im „Dunklen Karneval" scharmützeln wir uns über einen Jahrmarkt. Einige kleine Zombieanstürme, ein paar Boomer, Hunter und Konsorten – so weit nichts Besonderes. Wir schreiten bedächtig und vorsichtig voran, bis wir vor einem Karussell stehen ... In dem Moment, in dem wir den Schalter umlegen, der ein Tor auf der anderen Seite der Jahrmarktsattraktion öffnet, signalisiert ein kollektives Stöhnen aus hunderten verwesten Kehlen, dass wir uns besser schussbereit machen sollten. Der Lärm des Karussells, der die untoten Massen anlockt, lässt sich nur abstellen, indem wir das Fahrgeschäft komplett umrunden und dort einen weiteren Schalter betätigen. Also nehmen wir die Beine in die Hand – doch das Vorankommen ist schwer. Schon nach wenigen Schritten klebt das Blut dutzender Infizierter an unserer Bratpfanne und unser Adrenalinspiegel pegelt sich in Regionen ein, die niemals gesund sein können. Und dann reißt auch noch ein Charger die Gruppe auseinander.

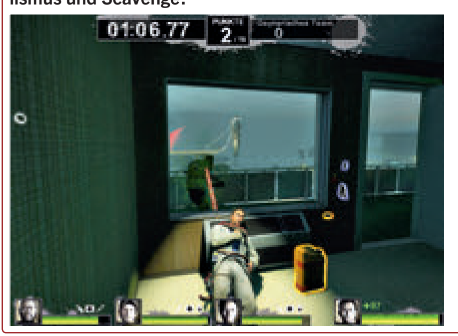
Wir überleben die Passage knapp und retten uns humpelnd in einen Schutzraum. Doch kurze Zeit später steht uns gleich wieder Ähnliches bevor – nur auf einer riesigen Holzachterbahn. Zeit zum Stehenbleiben und Durchatmen bleibt in den etwa 45-minütigen Kampagnen kaum. Das Schöne dabei: Kein Spielabschnitt gleicht dem anderen, und auch wenn Sie immer wieder solche Alarm-Aktionen meistern, sind alle Levels mit eigenen kleinen Feinheiten garniert. Außerdem klatscht man Ihnen ein Vielfaches an Zombies auf den Schirm und die vielen Superinfizierten sorgen insgesamt für das perfekte Maß an Abwechslung.

Es gibt allerdings auch Aspekte, bei denen wir uns mehr von **Left 4 Dead 2** erhofft hätten, ganz besonders was die Handlung angeht. Eigentlich wollte Valve dieses Mal einen im Vergleich zum Vorgänger etwas tieferen Einblick in die Geschehnisse geben, die zur Epidemie geführt haben. Die Zusammenhänge erschließen sich allerdings nur, falls Sie wirklich jede Schmiererei, jeden Gesprächsschnipsel und jedes Plakat im Spiel genau untersuchen – und selbst dann ist noch genügend Luft für Spekulationen. So bleibt der Großteil der Geschichte einem Großteil der Spieler verwehrt, was angesichts des liebevoll aufgebauten Szenarios ein wenig schade ist. Immerhin hängen bei diesem Ausflug die fünf Kampagnen logisch lückenlos zusammen und auch die Charaktere sind weitaus gesprächiger als vorher. Da erzählt schon mal einer einen Schwank aus seiner Jugend oder macht sich über seine Mitreisenden lustig.

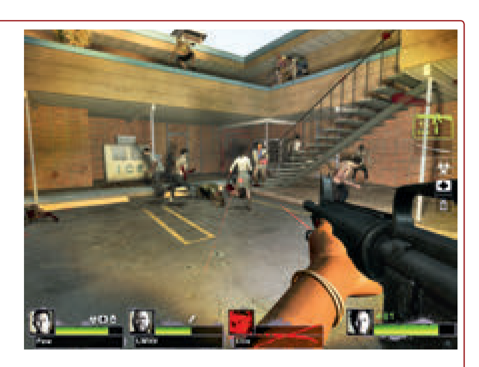
Im Zentrum der Geschichte steht die Gesundheitsorganisation CEDA,

VARIANTENREICHES SPIELVERGNÜGEN

Koop, Versus, Survival – das alles kennen wir schon. Was aber verbirgt sich hinter den Spielvarianten Realismus und Scavenge?



Der Realismus-Modus (Bild rechts) ist im Prinzip schnell erklärt: Keine optischen Hilfen (wie die durch Wände leuchtenden Auras um die Spielfiguren oder wichtige Gegenstände), kein Wiedereintritt nach dem Bildschirmtod außerhalb eines Schutzraumes, Zombies nehmen bei Kopftreffern mehr Schaden als bei Schüssen in den Körper und Witch-Angriffe sind umgehend tödlich. Nett, vor allem für eingefleischte Zombiefans und Teamspieler. Viel mehr hat es uns aber der Scavenge-Modus (Bild links) angetan: Während vier Spieler als Überlebende versuchen, über die ganze Karte verstreute Benzinkanister zu einem Auto, einem Generator oder Ähnlichem zu schleppen, gibt das Widersacher-Quartett alles, um den Rohstoff-Transport mit Klauengewalt, Boomer- und Spitter-Auswürfen zu



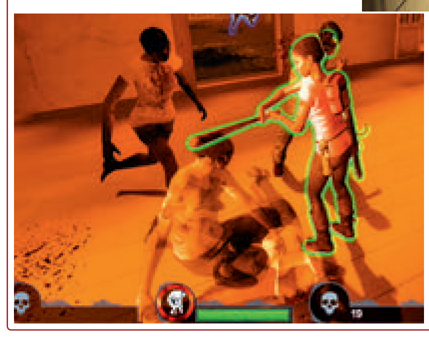
unterbinden. Je nach vorab eingestellter Anzahl an Gewinnrunden spielen Sie solche Matches mit Seitenwechseln und mehrmals hintereinander. Komprimierte und kompromisslose Wettkampf-Action!

WAFFEN, JEDE MENGE WAFFEN!

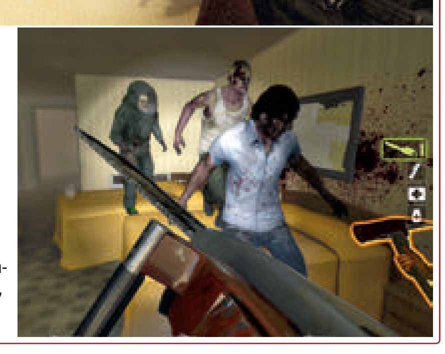
Großer Aufreger bei Left 4 Dead 1: Es gab nur sechs Schießeisen. Aber anscheinend hat Valve die Gebete der Fangemeinde erhört und dem Nachfolger gleich tonnenweise Untoten-Beseitigungswerkzeug spendiert.

Neben zahlreichen Schießprügeln, die Zocker mitunter bereits aus **Counter-Strike** (AWP, Desert Eagle und weitere) kennen dürften, finden aufmerksame Zombiejäger über die Kampagnen verteilt acht Nahkampfprügel, darunter beispielsweise eine E-Gitarre, einen Kricket-Schläger und eine Bratpfanne. Aber das ist noch nicht alles: Verbesserungen für die Schießeisen, etwa Brandmunition oder Laserzielhilfen, haben ihren Weg ebenso ins Spiel gefunden wie ein neues Wurfobjekt: das Boomer-Kotze-Wurfgeschoss, das massenweise Infizierte anlockt. Im Gegensatz zur Rohrbombe bleibt es dabei allerdings an Ihnen hängen, den herbeiströmenden Horden den Garaus zu machen. Pech für Shooter-Freunde, die in jedem Spiel immer ihre Lieblingswaffe mitschleppen: Da Munition vor allem in höheren Schwierigkeitsgraden meist ziemlich knapp ist, sollten Sie regelmäßig Ihr leeres Schießeisen durch ein geladenes ersetzen.

PIMP MY GUN | Aufsteckbare Laserzielhilfen sind für echte Maus-Jockeys keine wirkliche Zielerleichterung, Brand- und Explosivgeschosse hingegen schon.



◀ **HOMERUN** | Unser Lieblingsknüppel ist der Baseballschläger. Zwar fühlen sich die meisten Schlagwaffen ähnlich an, aber sie machen unterschiedliche Geräusche.



▶ **GUT HOLZ!** | Eine der acht Nahkampfwaffen ist die Kettensäge. Was man damit in der internationalen Version anstellt, bleibt Ihrer Fantasie überlassen.

die aufmerksame Spieler schon aus **Left 4 Dead** kennen. CEDA steht für Civil Emergency and Defense Agency (also etwa „Zivile Behörde für Notfall und Verteidigung“) und macht auch im nur eine Woche später angesiedelten **Left 4 Dead 2** auf sich aufmerksam – meist durch per Poster verteilte dumme Ratschläge zum Überleben in einer Zombie-Epidemie. Und wer dumme Ratschläge gibt, ist in der Regel auch nicht sonderlich beliebt, was an den an die Wände geschmierten Kommentaren in den Schutzräumen zweifelsfrei zu erkennen ist.

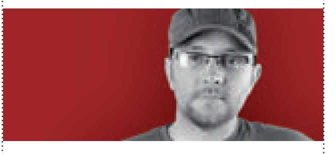
Auf eine absonderliche Art und Weise ist es sogar für eine ganze Weile unterhaltsam, sich aus den vielen in der virtuellen Welt verstreuten Hinweisen seine eigene Version der Hintergrundgeschichte zusammenzureimen und – da sind wir uns recht sicher – genau darauf zielten die Entwickler auch ab. Auf der anderen Seite hätten wir uns doch gewünscht, dass die Handlung ein wenig deutlicher vorgetragen wird. Schließlich konsumiert unsere Generation ihren Informationstagesbedarf bekanntermaßen am liebsten gut vorgekaut.

Alles in allem birgt **Left 4 Dead 2** keine großen Überraschungen, ist aber eine konsequente und vor allem würdige Weiterentwicklung des Vorgängers. Mehr Action, mehr Abwechslung, mehr Zombies! ❑

ICH SEH NICHTS! | Im Level „Sturmflut“ bricht nicht nur die Zombie-, sondern auch die Wetterhölle über Sie herein.

MEINE MEINUNG |

Jürgen Krauß



„Mehr Abwechslung, mehr Zombies! Yehaw!“

Ein interessantes Phänomen: Spieler wie Kritiker reden Spiele schlecht, die noch gar nicht veröffentlicht wurden. So geschehen auch bei **Left 4 Dead 2**. Und zugegeben, ich war eingangs auch sehr skeptisch, habe mich aber vom Endprodukt überzeugen lassen. Klar erfindet Valve sein eigenes Spielprinzip nicht neu, aber die Zombie-Experten verbessern und erweitern es an wirklich allen virtuellen Ecken und Enden: mehr Zombies, mehr Waffen, mehr Action, mehr Story, mehr Zeug, mehr, mehr, mehr und besser. Die neuen Superinfizierten sorgen für eine Heidengaudi, vor allem der stets debil kichernde Jockey ist mir tierisch ans schwarze Actionspieler-Herz gewachsen. Und auch die Kampagnen sind zwar nicht alle über die Maßen super, aber zumindest ausreichend abwechslungsreich. Das Einzige, das mir jetzt noch zum totalen Koop-Zombie-Glück fehlt: eine etwas spannendere Erzählweise. Zwar steh ich drauf, mir alles anhand von Kommentaren und Wandschmierereien selbst zusammenzureimen, aber eine Nuance mehr Story-Führung hätte dabei nicht geschadet.

LEFT 4 DEAD 2



Ca. € 43,-
17. November 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Valve
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Steam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Zwar erfährt die betagte Source-Engine am laufenden Band Verbesserungen, von moderner Next-Gen-Grafik ist sie jedoch noch weit entfernt. Das Szenario sieht dennoch solide und stimmig aus.
Sound: In **Left 4 Dead** trug der Sound viel zur Atmosphäre bei, im Nachfolger ist das ein klitzeklein weniger der Fall. Trotzdem: So gut wie nichts zu beanstanden.
Steuerung: Shooter-Standard

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Kampagne, Versus, Realismus, Survival, Scavenge
Zahl der Spieler: 4 (8)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

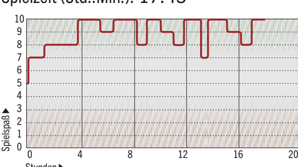
Minimum: Core 2 Duo E6300/Ahtlon X2 5000+, Radeon HD 3850/Geforce 8600 GT, 1 GB (WinXP)/2 GB (Win Vista/7)
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9400/Phenom II X3 720, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870 1GB, 2 GB (XP)/4 GB (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Freigegeben ab 18 Jahren.
Auch wenn die deutsche Fassung drastisch entschärft wurde, spritzt immer noch massig Pixelblut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Retail
Spielzeit (Std.:Min.): 17:45



Die Verkaufsversion lief auf allen Testsystemen einwand- und absturzfrei. Es gab lediglich einen KI-Aussetzer, bei dem ein Tank in einem Durchgang stecken blieb.

PRO UND CONTRA

- ➕ Konsequente Weiterentwicklung des bewährten Spielprinzips
- ➕ Viel mehr Abwechslung als in Teil 1
- ➕ Logisch lückenlos zusammenhängende Kampagnen
- ➕ Schicke neue Superinfizierte
- ➕ Angemessene (Nahkampf-)Waffenauswahl
- ➕ Mehr Action als im Vorgänger …
- ➖ … dafür aber weniger Grusel
- ➖ Schwächen im Transport der Hintergrundgeschichte
- ➖ Etwas blasse Protagonisten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **90**



STÖRRISCH | Anfangs ist Sean eher widerwillig beim Widerstand dabei. Er betrinkt sich lieber.

Saboteur

Von: Sebastian Stange

Es lebe der Widerstand! Mit Sprengstoff und schweren Waffen bringen Sie Farbe ins besetzte Paris.



In **Saboteur** spielen Sie Sean Devlin, einen trinkfesten Iren mit losem Mundwerk, der ein harmloses Lotterleben als Rennfahrer und Frauenheld führt. Doch eines Tages gerät er bei einem Rennen mit dem deutschen Fahrer Kurt Dierker aneinander. Nachdem der Deutsche seinen Sieg mit Gewalt erzwingt, schleicht sich Devlin mit Kumpel Jules in eine Fahrzeugfabrik, um dem blonden Spielverderber einen Streich zu spielen. Eine törichte Idee: Die beiden stolpern über ein Waffenlabor, Dierker entpuppt sich als waschechter Nazi-Bösewicht in bester B-Movie-Manier und tötet Jules. Das schürt in Devlin einen gewaltigen Hass, der ihn durch den Rest des Spiels treibt. Sein Motiv: Rache. Sein Spielplatz: Paris in Zeiten der Nazi-Besatzung. Es ist ein spannender Auftakt für ein Open-World-Game. Es ist wirklich kurzweilig, Devlins Transformation vom Rennfahrer zum Widerstandskämpfer zu erleben. Das alles ist toll inszeniert und spielerisch erfreulich abwechslungsreich: Sie fahren Rennen, prügeln sich, ballern und klettern. Allerdings hat dieser gelungene Auftakt bereits einige schwache Momente. Nicht jedes Spielelement fühlt sich auf Anhieb rund und durchdacht an. Dieser Eindruck verstärkt sich umso mehr, je weiter Sean das besetzte Paris erkundet.

Die eigenwillige Optik des Titels beeindruckt sofort. Die Stadt ist zunächst komplett in Schwarz-Weiß getaucht. Nur wenige Farbtupfer wie golden beleuchtete Fenster oder die roten Armbinden der Nazis stechen aus der Tristesse hervor. Durch das Erfüllen von Haupt- und Nebenmissionen inspirieren Sie die Pariser und geben ihnen den Mut zum Widerstand – dadurch kehrt nach und nach Farbe in die Stadtteile zurück! An solchen Orten sind Sie sicherer vor den Nazis, denn dort können Sie auf Unterstützung der Widerstandskämpfer hoffen, was sich aber spielerisch kaum bemerkbar macht. Das Spiel mit den Farben ist vor allem ein gelungenes Stilmittel. Doch abseits der schicken Optik fallen schnell ärgerliche Macken und Probleme auf. Die Steuerung – beim Fahren, Klettern und Ballern – wirkt stets etwas träge. Die Spielwelt ist recht statisch, bietet außerdem zu wenige Interaktionsmöglichkeiten.



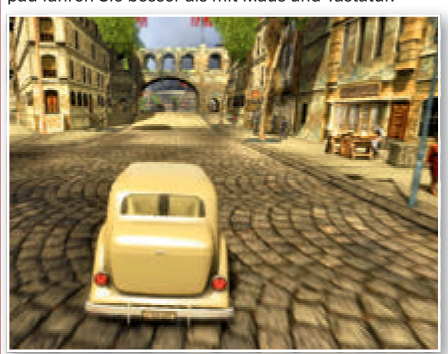
STRENG | Deutsche Soldaten nehmen Ihnen alles übel, sogar rennen, klettern und schleichen!

HANDWERK | Wo Sean Devlin hinkommt, folgt bald ein unterhaltsames Desaster.

GAMEPLAY-DREIKAMPF

Sean Devlin ist ein Mann mit vielen Talenten, weshalb im Spiel viele verschiedene Aufgaben auf Sie warten. Doch machen all diese Spiel-Elemente Spaß?

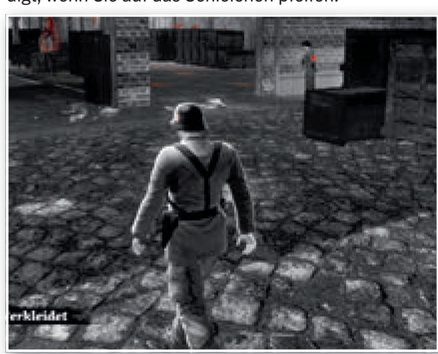
Am Steuer eines Fahrzeugs fühlt sich Devlin zu Hause. In der Tat macht das Fahren Spaß, sobald Sie sich an die eigenwillige Fahrphysik gewöhnt haben. Wichtig ist der geübte Einsatz der Handbremse. Mit einem Gamepad fahren Sie besser als mit Maus und Tastatur.



Das Klettern ist so einfach wie ein Spaziergang durch die Stadt. Per Sprungtaste lassen Sie Sean an Fassaden emporklettern. Das erinnert stark an **Assassin's Creed**, wirkt jedoch nicht so elegant. Seans Kletterei ist unbeholfener und plumper. Außerdem nervt die Tatsache, dass der Ire verbissen nach jeder Kante greift, sobald er an einer Wand zu Boden springt. Damit dauern Abstiege unnötig lang. Obendrein könnte die Steuerung hier direkter sein.



Die Schleich-Einlagen sind das schwächste Spiel-Element. Zwar beherrscht Sean Stealth-Angriffe und kann gegnerische Uniformen tragen, dennoch erregt er zu leicht die Aufmerksamkeit der Deutschen. Zu oft wurden wir entdeckt, ohne die geringste Ahnung zu haben, wieso eigentlich. Außerdem bringt das leise Vorgehen ernüchternd wenige Vorteile. Dank starker Waffen und des Deckungssystems sind Missionen schneller erledigt, wenn Sie auf das Schleichen pfeifen.



Für zerstörte deutsche Wachtürme, Treibstofflager oder Panzer erhalten Sie Schmuggelgut, die Währung im Spiel. Da es jedoch vor solchen Zielen wimmelt, verkommt diese Aufgabe zur puren Fließband-Geldbeschaffung. Zwar gelingt Ihnen die Flucht leichter, wenn kein Scharfschützenturm in der Nähe steht. Doch wissen Sie nie genau, auf welcher Route Sie im Notfall fliehen. Um sicherzugehen, müssten Sie also zunächst alle Türme in Paris sprengen. Ansonsten gibt es kaum lohnende Beschäftigungen in der Spielwelt. Sie finden Kisten mit Munition und Geld, dazu gibt es einen Schießstand und zwei Autorennen – mehr nicht. Immerhin werden Sie mit Charakter-Upgrades belohnt, wenn Sie bestimmte Aufgaben erfüllen. Wer fünf deutsche Fahrzeuge in fünf Minuten sprengt, schaltet verbesserten Sprengstoff frei. Außerdem erlernt Sean neue Angriffe oder erhält frische Fahrzeuge.

Die Story unterhält recht gut, nachdem sie sich zunächst zu viel Zeit lässt, um alle Spielelemente zu etablieren. Besonders in der zweiten Hälfte des Spiels wird Ihr Abenteuer zunehmend dramatisch. Sie ballern sich über einen fahrenden Zug, überfliegen Paris mit einem Zeppelin und erleben ein atmosphärisches Finale auf dem Eiffelturm. Doch immer wieder nerven Bugs. Mancher NPC verweigert die Kooperation und zwingt zum Neustart der Mission und die solide Synchro patzt hin und wieder: Sätze werden doppelt gesprochen, fehlen oder ein Charakter wechselt im Spiel kurz seine Stimme. Letztendlich nervt der fehlende Feinschliff zwar, doch das sollte Sie nicht daran hindern, das Spiel zu genießen. Auch mit der eigenwilligen Fahrzeugsteuerung werden Sie sich recht bald anfreunden – wir raten aber zur Benutzung eines Xbox-360-Gamepads. Es wird einfach nicht langweilig, in einem historischen Rennwagen durch die Gassen von Paris zu rauschen. Ab und an halten Sie, um eine Sprengladung zu setzen. C'est la vie!

Open-World-Spiele haben sich in den vergangenen Jahren fest in der Spielelandschaft etabliert. Umso unverständlicher erscheinen einige der Design-Entscheidungen in **Saboteur**. Es gibt kein Schnellreisesystem? Es gibt – abgesehen vom Verdienen von Schmuggelware – kaum Belohnungen für Nebenmissionen? Man muss sich erst umständlich durch ein Menü klicken, um die Karte aufzurufen? Die Gegner sind teils taub und blind? Es gibt ein Schleich-Feature, das aber kaum einen Nutzen hat? Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad wird man nicht wirklich gefordert? Liebe Entwickler, solche Patzer dürft ihr euch nicht leisten. Nicht im Jahr 2009! **Saboteur** ist kein Reinfall, hinkt der Konkurrenz aber hinterher. ❑

MEINE MEINUNG |

Sebastian Stange

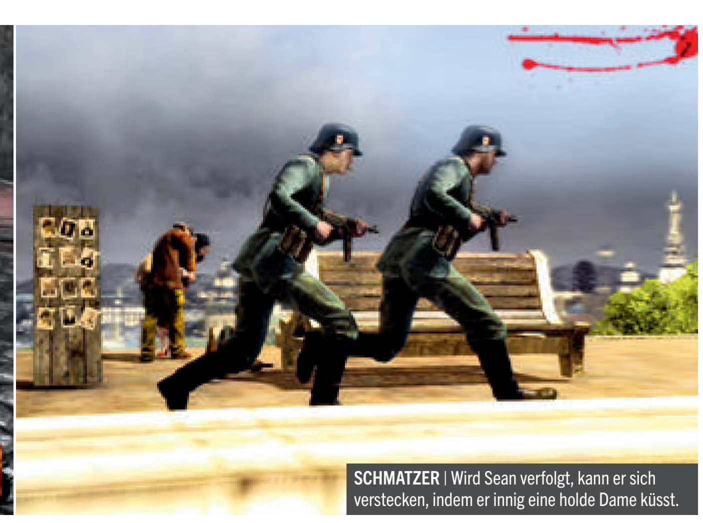


„Das Spiel ist gut – aber nicht grandios!"

Nachdem ich mich richtig freute, den **Saboteur**-Test machen zu dürfen, war ich nach den ersten Spielstunden tatsächlich ein wenig enttäuscht. Das Spiel versprach mehr, als es halten konnte, und es sah besser aus, als es sich letztendlich spielte. Dennoch blieb ich gern dabei, denn die einzelnen Elemente funktionieren. Der Mix aus Fahren und Ballern ist nicht originell, unterhielt mich aber gut. Gegen Ende nahm die Story dann sogar richtig Fahrt auf – sehr schön! Dennoch bleibt dieser Nachgeschmack: Es wäre so viel mehr drin gewesen. Letztendlich ist **Saboteur** zwar ein gutes Spiel, aber kein grandioses.



SCHIESSBUDE | Das Ballern macht Spaß, jedoch trübt die miese Gegner-KI den Eindruck.



SCHMATZER | Wird Sean verfolgt, kann er sich verstecken, indem er innig eine holde Dame küsst.



1 AUFTAKT | Das Spiel beginnt mit einer feuchtfröhlichen Nacht in einem Pariser Nachtclub. Das ist herrlich stimmungsvoll. Danach folgt eine Rückblende zu einem Autorennen, bei dem Sean seinen Erzfeind Dierker kennenlernt. Ein toller Auftakt!

NEMESIS | Kurt Dierker – Bösewicht des Spiels – ist extrem überzeichnet. Aber das passt gut in die etwas abgedrehte Story.





2 ALTBACKEN | Nachdem wir uns damit angefreundet haben, hier kein Open-World-Game vom Kaliber eines **GTA** zu spielen, kommt durchaus Spaß auf. Allerdings wird das Erkunden der Spielwelt kaum belohnt. Das langweilt auf Dauer, weshalb wir uns auf die Missionen stürzen.

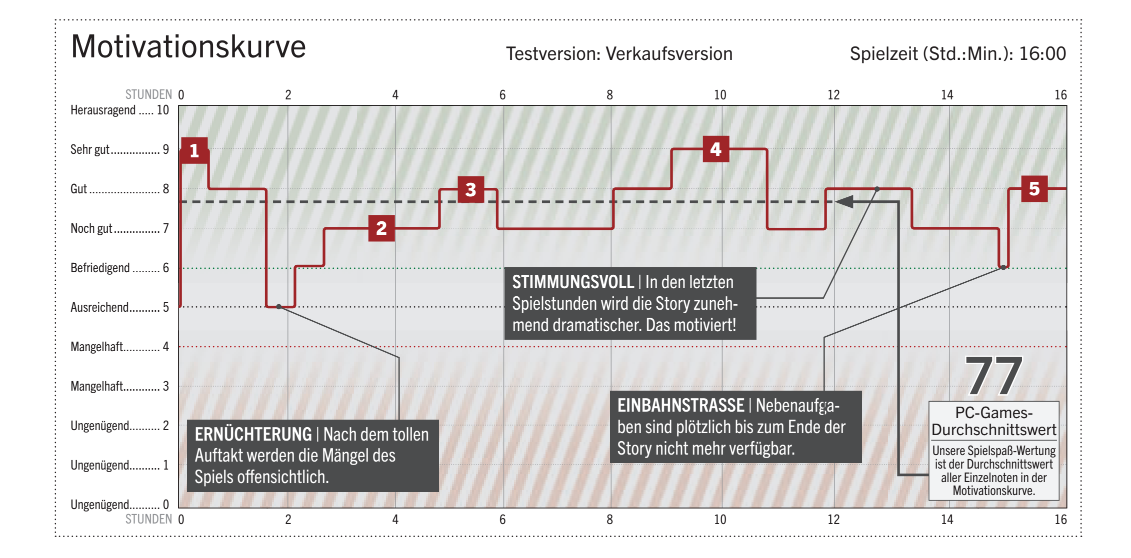


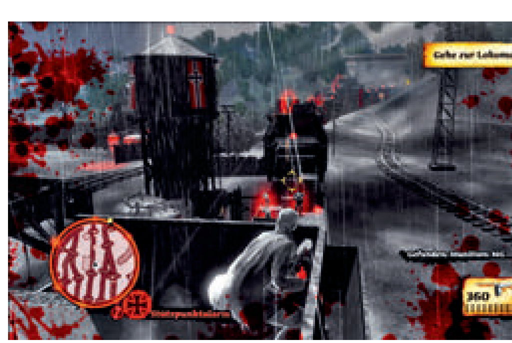
3 SPANNUNG | Nach etwa vier Spielstunden endlich das erste Highlight: Sean kämpft sich an Bord eines Zeppelins, der dann in Flammen aufgeht. Eine spannende Mission mit einem explosiven Finale. Das gab uns einen dringend nötigen Motivationsschub!

Motivationskurve

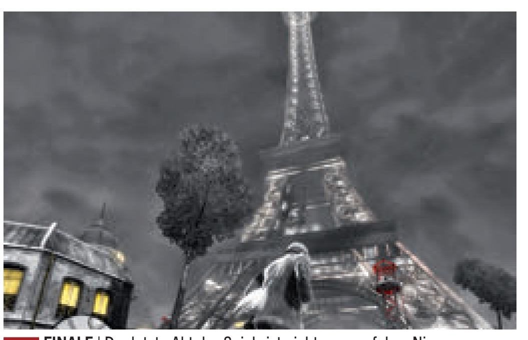
Testversion: Verkaufsversion

Spielzeit (Std.:Min.): 16:00





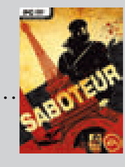
4 SCHWARZFAHRER | Das absolute Highlight des Spiels ist eine Mission, bei der wir erst eine Eisenbahnbrücke sabotieren und uns dann an Bord eines Zugs schleichen. Auf diesem ballern wir auf die Nazi-Bösewichte – bei voller Fahrt!



5 FINALE | Der letzte Akt des Spiels ist nicht ganz auf dem Niveau der Eisenbahn-Mission, macht aber dennoch Spaß. Der Ort könnte spektakulärer kaum sein: der Eiffelturm! Dort beeindruckte uns vor allem die düstere Stimmung. Richtig schwierig wurde das Spiel aber auch hier nicht.

SABOTEUR

Ca. € 50,-
3. Dezember 2009



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Pandemic Studios
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zur Installation geben Sie den CD-Key ein. Außerdem muss der Datenträger im Laufwerk liegen. Eine Online-Aktivierung gibt es nicht. Kopierschutz mit SecuRom.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Der Schwarz-Weiß-Look ist stimmungsvoll. Ansonsten wirkt die Optik solide, aber etwas veraltet.
Sound: Musik und Effekte sind gut, beeindrucken aber nicht bleibend.
Steuerung: Stets etwas ungenau. Wir raten dringend zum Gamepad!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Dualcore 2,4 GHz, 2 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 7 GB HD
Empfehlenswert: Quadcore 2,8 GHz, 2 GB RAM (3 für Vista), 512-MB-Grafikkarte, 7 GB HD

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Im Spiel wird oft geballert und auch in den Zwischensequenzen fließt hin und wieder Blut. Damit richtet sich das Spiel klar an Erwachsene. Splatter gibt es aber nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Das Spiel lief insgesamt flüssig und frei von Abstürzen. Zwei Missionen mussten wir aufgrund von Bugs neustarten, da NPCs nicht kooperierten. Zudem gab es kleinere Fehler in der Spielwelt und bei der Synchro.

PROBLEME MIT ATI-KARTEN

Zum Zeitpunkt des Tests gab es erhebliche Probleme, das Spiel auf einem Vista- oder Windows-7-System in Verbindung mit einer Ati-Karte zu spielen. Abhilfe dürfte da nur ein neuer Catalyst-Treiber bringen. Ein ärgerliches Problem!

PRO UND CONTRA

- + Die hübsche Spielwelt hat Charme und Atmosphäre.
- + Besonders gegen Anfang und Ende sind die Missionen gelungen.
- + Das Verbesserungs-System ist eine clevere, motivierende Idee.
- + Der Jazz-Soundtrack ist Balsam für die Ohren und passt super.
- − Steuerung könnte direkter sein.
- − Gegner-KI teils unterirdisch
- − Die große Spielwelt bietet kaum Abwechslung/Interaktion.
- − Schleichen ist fast nie erfolgreich, führt in der Regel zu Frust.
- − Kleinere Bugs und Macken
- − Wenig Wiederspielwert

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **77**



BALLERSPASS | Aufseiten der RDA spielt sich **Avatar** wie ein typischer Third-Person-Shooter.

TAKTIKER | Schließen Sie sich dagegen den Na'vi an, ist mehr Taktik gefragt, da Sie näher an Ihre Gegner heranmüssen.

NICHTS AHNEND | Mit Pfeil und Bogen räumen Sie Ihre Gegner aus der Entfernung aus dem Weg, allerdings benötigen Sie meist mehr als einen Pfeil.

James Cameron's Avatar: Das Spiel

Von: Sebastian Weber

James Camerons neuer Film als Action-Spektakel. Fällt das Spiel besser aus als andere Film-umsetzungen?

Wer in Geschichte aufgepasst hat, weiß: Wann immer Menschen ein neues Territorium erschließen wollten, gab es ein Hauen und Stechen mit den dortigen Ureinwohnern. **Avatar**, das Spiel zum neuesten Film von **Terminator**-Schöpfer James Cameron, bedient sich genau dieses klischeebeladenen Themas.

Diesmal möchte die Menschheit den Planeten Pandora besiedeln und ausbeuten, was die Na'vi, eine Alien-Rasse, die dort seit Urzeiten haust, nicht gutheißen. Entsprechend actionreich fällt der Spielverlauf aus. Sie ballern sich durch die Flora und Fauna Pandoras, die voller fieser Wildtiere, gefährlicher Pflanzen oder Na'vi beziehungsweise Soldaten ist. Nach einer Stunde entscheiden Sie sich schließlich, ob Sie aufseiten der RDA, also der Invasoren, weiterkämpfen oder lieber die friedliebenden Ureinwohner unterstützen. Letztgenanntes ist auch ein Story-Klischee, wie man es aus vielen Hollywood-Filmen kennt, das **Avatar** aufgreift. Jedoch macht die Entscheidung keinen so großen Unterschied, wie es sich anhört.

Das, was wir nun von der Geschichte von Avatar zusammengefasst haben, wünscht man sich auch am Anfang des Spiels, damit man weiß, wo man ist und warum. Jedoch sparen sich die Entwickler die mühsame Inszenierung von Zwischensequenzen, die Licht ins Sci-Fi-Dunkel bringen würden. Sie stoßen stattdessen einfach so auf den absurd bunten Planeten, auf dem das Geballer nicht lange auf sich warten lässt. Wer also die Grundgeschichte der Filmvorlage nicht kennt, fühlt sich zu Beginn von **Avatar** ziemlich allein gelassen. Erst mit der Zeit kapiert man die Handlung.

Egal ob Sie einen schwer bewaffneten Marine spielen oder lieber eines der blauen Aliens: Die Aufgaben, die Sie in **Avatar** erledigen, sind wenig abwechslungsreich, dafür umso actionreicher: Töten Sie Angreifer, beschützen Sie irgendetwas, attackieren Sie einen Punkt auf der Karte oder holen Sie etwas von irgendwo ab. Das war's auch schon. Die Aufgabenpalette haben Sie nach etwa einer halben Stunde durch, danach wiederholen sich die Jobs immer wieder.

Für jede erledigte Mission bekommen Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie Waffen und Fähigkeiten freischalten. So bekommt Ihr Na'vi-Krieger etwa stärkere Schwerter, einen besseren Bogen oder die Fähigkeit, die Natur zu Hilfe zu rufen, die durch einen Sturm Ihre Gegner umhaut. Das klingt an sich ja super. Aber: Während unserer Spielzeit machte es keinen Unterschied, wie viele Erfahrungspunkte wir für eine Mission bekamen, wir schalteten immer neue Upgrades frei. Zudem hat man keinen Einfluss darauf, was für frische Spielzeuge



ÖDE | Die Gegner unterscheiden sich zu wenig, sodass Sie recht lange am Stück gegen ein und dieselben Viecher ankämpfen, bis mal wieder Abwechslung ins Spiel kommt.



SCHNELLREISESYSTEM | Per Teleporter kommen Sie schnell von einem Ort zum anderen. Die Na'vi nutzen dafür solche Flugwesen, die Sie hin und wieder auch selbst steuern dürfen.

DER 3D-MODUS

Technik, die begeistert: **Avatar** bietet auch einen 3D-Modus, den Sie entweder mithilfe eines 3D-Monitors oder mit Nvidias 3D Vision nutzen können. Wenn Sie diesen einschalten, sinkt die Bildwiederholrate etwas, dafür wirkt das Bild plastischer. Mit diesem Effekt möchte Ubisoft die Stimmung der Filmvorlage einfangen, welche die Technik der 3D-Filme auf eine bisher nicht erreichte Stufe der Brillanz heben soll.



ZUSATZ-HARDWARE | Für den 3D-Modus zeigt **Avatar** zwei ineinander verschobene Bilder. Nur mit speziellen Monitoren oder Nvidias Brille sehen Sie das Bild in 3D.

man bekommt. Es gibt immer ein Paket, das aus einigen Neuigkeiten besteht. Die umfassen fast immer eine neue Wumme, eine bessere Nahkampfwaffe und eine stärkere oder neue Fähigkeit. Als Marine greift übrigens das gleiche System, wie Sie Ihren Charakter ausbauen, nur dass eben Ihre Knarren besser werden oder Ihr Medi-Kit mehr Schaden heilt. Mehr Unterschied macht es nicht, für welche Seite Sie sich entscheiden, außer dass die Geschichte etwas anders verläuft. Dieses Charakterentwicklungssystem ist also eher eine Fassade als ein wirkliches Feature. Hier hätten wir uns gewünscht, dass man seinen Charakter in einzelnen Aspekten verbessern oder sich das neue Equipment gezielt aussuchen kann, um dem Rollenspielaspekt mehr Tiefe zu verleihen. Denn trotz des sozialkritischen Ansatzes der Geschichte ist es generell die Tiefe, die **Avatar** über seine gesamte Spielzeit hinweg fehlt.

Grafisch kommt Avatar sehr hübsch daher, immerhin nutzt es die gleiche Technik wie **Far Cry 2**. Gerade in den dicht bewuchterten Dschungelgebieten zeigt Ubisoft, dass der hauseigene Grafikmotor glaubhafte Flora zaubert, die wie in dem genannten Afrika-Shooter auch wieder komplett abfackelbar ist. Was allerdings im Ego-Shooter ein nützliches Feature war, verkommt in **Avatar** zum netten Beiwerk, das man nicht ausnutzen kann. Der Filmvorlage geschuldet, bietet das Spiel einen 3D-Modus (siehe Kasten), der **Avatar** plastischer wirken lässt – entsprechende Hardware vorausgesetzt.

Die Steuerung funktioniert, wie in einem Third-Person-Shooter üblich: Per W-, A-, S- und D-Taste steuern Sie Ihr Männchen, die Maus dreht die Kamera. Allerdings fällt diese Steuerung in den Flugsequenzen zu hakelig aus, denn die drachenartigen Flugwesen reagieren zu prompt auf Tastenbefehle, sodass man oft gegen Felsen statt um sie herum fliegt. Vieles wie in anderen Titeln auch – nicht neu, aber gut. Wären die Aufträge also abwechslungsreicher, bekäme **Avatar** eine bessere Wertung, denn technisch passt alles. ❑

MEINE MEINUNG |

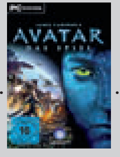
Sebastian Weber



„Besser als viele andere Filmumsetzungen"

Meine Meinung über Spiele zu Filmen ist inzwischen schlecht – zu viele lieblos zusammengestöpselte Titel gab es in den vergangenen Jahren. Doch **Avatar** ist für eine Filmumsetzung tatsächlich solide gelungen. Zwar sind die Quests auf Dauer ziemlich eintönig, da Sie immer wieder dieselben Aufgabenstellungen vorgesetzt bekommen, aber Ubisoft hat die Action ziemlich spektakulär in Szene gesetzt. Die Grafik stimmt und fängt die Vorlage von James Cameron gut ein, der Sound passt auch, die Steuerung führt – abgesehen von den Flugszenen – nicht zu gebrochenen Fingern. Lediglich der Einstieg lässt den Spieler verdutzt vor dem Monitor sitzen. Anfangs bleiben einfach zu viele Fragen offen, die ich mir schneller geklärt gewünscht hätte, denn die ohnehin banale Story kommt viel zu langsam in Fahrt.

JAMES CAMERON'S AVATAR: DAS SPIEL



Ca. € 45,-
3. Dezember 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Ubisoft wollte keine Angaben zum Kopierschutz machen. Unsere Version musste per Key über das Internet aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Landschaftsdarstellung, vor allem die Vegetation ist gut gelungen. Allerdings wiederholen sich Gegner zu schnell und die Charaktermodelle ähneln sich sehr.
Sound: Gute deutsche Synchronisierung und passende Musikuntermalung
Steuerung: Actionspiel-typische Tastatur-Maus-Kombination, die lediglich während der Flugsequenzen zu hakelig ausfällt

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Fünf Spielmodi (Team-Deathmatch, Capture the Flag, Capture and Hold, King of the Hill und End-kampf); Account zum Spielen nötig
Zahl der Spieler: 2 bis 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

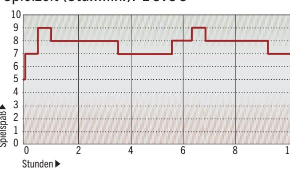
Minimum: Pentium D 3,0 GHz / Athlon 64 X2 3800+, Geforce 7600 GT / Radeon X1650 XT, 1 GB RAM (XP) / 2 GB RAM (Vista/Win7)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6600 / Athlon 64 X2 6000+, Geforce GTX 260-216 / Radeon HD 4890, 2 GB RAM (XP) / 4 GB RAM (Vista/Win7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Ballereien beziehungsweise Nahkampfsituationen beherrschen den Spielverlauf. Auf explizite Gewaltdarstellung verzichtet **Avatar** und nutzt nur einen dezenten Bluteffekt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Unsere Testversion lief problemlos. Es traten keinerlei Fehler oder Abstürze auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele Waffen und Fähigkeiten
- ➕ Checkpoints sind fair gesetzt
- ➖ Charakterentwicklung mehr Fassade als Spielelement
- ➖ Aufgaben wiederholen sich zu schnell

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**

Von: Marc Brehme

Die Pendulos tauschen Aliens gegen die Mafia und kriegen so die Kurve zum würdigen Serienfinale.







BITTSTELLER | Die Krankenschwester fordert von Brian vehement die Einnahme seiner Medikamente.

Runaway: A Twist of Fate

Totgesagte leben länger. Dieses Sprichwort gilt auch für Brian Basco, den Helden der **Runaway**-Serie. Zu Beginn des dritten Teils namens **A Twist of Fate** täuscht er seinen Tod vor, um aus der Nervenheilanstalt Happy Dale zu entkommen. Dort sitzt er nämlich ein, seit er wegen Mordes an einem hochrangigen Offizier verurteilt wurde – sich aber an nichts erinnern kann. Was an der ungeheuerlichen Anschuldigung wirklich dran ist, finden Sie in den kommenden etwa acht Stunden bester Adventure-Unterhaltung heraus.

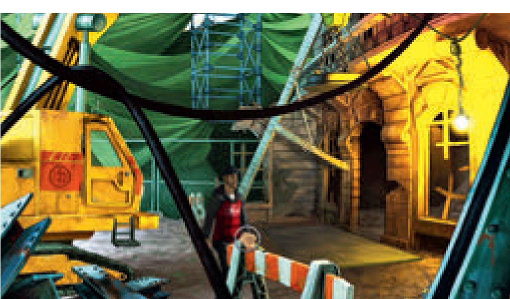
Klassisch per Point&Click-Steuerung scheuchen Sie zunächst Brians Freundin Gina Timmins über einen Friedhof und dann durch eine Waldhütte, fliehen mit Brian aus der Klapsmühle und müssen schließlich Ihre Widersacher loswerden, die Ihnen den eingangs erwähnten Mord anhängen wollen. Rückblenden auf der Psychiatercouch in Happy Dale erklären Neulingen die Handlung (und das offene Ende) des Vorgängers. In den wunderschönen, aber auch etwas steril wirkenden Schauplätzen stopfen Sie Gegenstände in Ihr Inventar, reden mit neuen und bereits bekannten Charakteren der Serie und lösen natürlich jede Menge Rätsel. Die Kopfnüsse sind mit wenigen Ausnahmen zu logischen Ketten verknüpft, meist witzig und nie unfair. So müssen Sie etwa eine Kopie Ihres Körpers herstellen, um Ihren Tod vorzutäuschen. Technik und Präsentation des Spiels sind vorbildlich: Cineastische Zwischensequenzen, hervorragend besetzte Sprecher (erneut Christian Stark und Jennifer Harder-Boettcher für Brian und Gina), tolle Comicgrafik, wechselnde Blickwinkel, butterweiche Animationen, eine witzige Hilfefunktion und durchgehende Spannung legen die Messlatte für das Genre einen Tick höher. ❑

MEINE MEINUNG |
Marc Brehme



„Endlich wieder Road-Movie statt Sci-Fi."

Es gab heiße Diskussionen in der Redaktion. Hat **Runaway: A Twist of Fate** wirklich eine höhere Wertung verdient als **A Book of Unwritten Tales** oder **The Whispered World**? Ich sage: ja! Es erreicht zwar nicht die erzählerische Tiefe dieser Genre-Kollegen, aber dafür fühlt es sich richtig rund an – wie aus einem Guss. Die Perspektivwechsel nach storytechnischen Cliffhangern und die filmreife Präsentation zwangen mich regelrecht, es in einem Rutsch durchzuspielen. Der Spannungsbogen leistet sich kaum Durchhänger und steuert sehr unterhaltsam auf das Finale zu. Klasse!

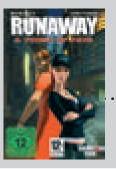


AUGENWEIDE | Die schicke Comic-Grafik des Vorgängers wurde deutlich aufgebohrt und um Effekte bereichert. Hier erhellt ein Blitz die Szenerie.



LAUSCHANGRIFF | Gina wird Zeuge, als die Richterin von Tarantula erpresst wird. Sie soll behaupten, Beweise für Brians Schuld gefunden zu haben.

RUNAWAY: A TWIST OF FATE



Ca. € 40,-
18. November 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Pendulo Studios
Publisher: Crimson Cow
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Securom, keine Onlineaktivierung. DVD wird bei Spielstart überprüft.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Handgezeichnete Comic-Grafik mit butterweichen Animationen und schicken, aber teils auch etwas sterilen Hintergründen. Schöne Effekte wie Dampf oder Blitze.
Sound: Ausgezeichnete Sprecher, toller, atmosphärischer Soundtrack. Insgesamt aber etwas zu wenig verschiedene Klänge im Spiel.
Steuerung: Standard-Point&Click mit fummeligem Inventar und umständlicher, da nur indirekt nutzbarer Hotspot-Anzeige. Schnellreise-Funktion per Doppelklick. Innovative und sehr witzige Hilfefunktion.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

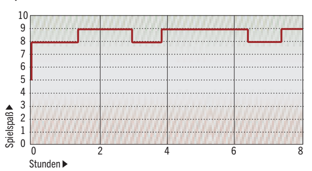
Minimum: 1,6 GHz, 512 MB RAM (1 GB RAM bei Vista/Win7), Direct-X-9-Grafikkarte mit 128 MB RAM
Empfehlenswert: 2,5 GHz, 1 GB RAM (2 GB bei Vista/Win7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Im Spielverlauf sterben Charaktere, allerdings nie durch das aktive Handeln des Spielers. Das Adventure zeigt moderate Gewalt in comicartiger Darstellung, etwa Schießereien oder die Bedrohung von Charakteren mit Schusswaffen oder Elektroschockgeräten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Wir testeten die Verkaufsversion mit Patch 1.02, bei der uns keine Bugs oder Abstürze auffielen.
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00



PRO UND CONTRA

- ➕ Filmreife Inszenierung
- ➕ Spannende Story
- ➕ Sympathische Charaktere
- ➕ Mehrere Figuren steuerbar
- ➕ Prächtige Comicgrafik
- ➕ Exzellente Vertonung
- ➕ Witzige, mehrstufige Hilfefunktion
- ➕ Gelungenes Rätseldesign …
- ➖ … das für Profis fast zu leicht ist
- ➖ Relativ kurze Spieldauer
- ➖ Umständliche Hotspot-Anzeige
- ➖ Unbelebte Hintergründe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **86**

Von: Felix Schütz

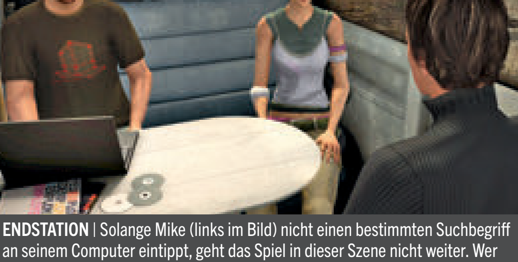
Wenn Handlung und Rätseldesign in einem Adventure versagen, was bleibt dann noch übrig?



CINEASTISCH | Durch sehenswerte Zoom-Effekte, nette Umgebungsanimationen (das Wasser im Hintergrund bewegt sich realistisch) und den Verzicht auf fordernde Rätsel fühlt sich **15 Days** mehr wie ein (leidlich spannender) Film an.



LEBLOS | Charaktere wie der Polizist Jack Stern sind zwar solide vertont, wirken aber gerade in Großaufnahmen hölzern und damit nicht zeitgemäß.



ENDSTATION | Solange Mike (links im Bild) nicht einen bestimmten Suchbegriff an seinem Computer eintippt, geht das Spiel in dieser Szene nicht weiter. Wer kurz zuvor die Hinweise auf den gesuchten Begriff verpasst hat, steckt hier fest.

15 Days

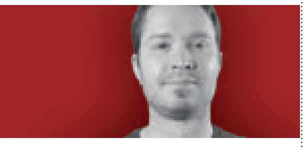
Von den Adventure-Profis House of Tales sind wir Gutes gewohnt: **The Moment of Silence** und **Overclocked** überzeugten vor allem mit klugen Geschichten und glaubhaften Charakteren. Ihr neues Spiel **15 Days** jedoch ist anders. Es ist schlechter.

Drei Kunsträuber im heutigen London sind die Helden der anfangs vielversprechenden Geschichte: Cathryn, Mike und Bernard stehlen Gemälde, um deren Schwarzmarkt-Erlöse für einen wohltätigen Zweck zu spenden. Eine zweite Handlungsebene erzählt von dem US-Ermittler Jack Stern, der nach London reist, um den Mord an einem britischen Minister aufzuklären. Schnell wird klar: Kunstraub und Todesfall hängen zusammen, die beiden Handlungsstränge kreuzen sich. Das sollte spannend sein, ist es aber nicht: Die Charaktere bleiben ungewöhnlich blass, schon weil ihre Polygon-Modelle hölzern animiert sind und selbst in Großaufnahmen kaum Mimik zeigen. Zudem darf man nur wenige Objekte in der schön gerenderten Umgebung absuchen, der Spielverlauf ist streng vorgegeben. Dialoge laufen automatisch ab und interessante Nebenhandlungsstränge gehen im Laufe der Ereignisse unter. Nur in wenigen Szenen, etwa wenn Cathryn moralische Zweifel an ihren Diebstählen äußert, blitzen jene Story-Qualitäten durch, die man von House of Tales erwartet. Zum Finale hin wird die Geschichte dann zunehmend unglaubwürdiger, sodass man bis zum Ende der acht Spielstunden kaum mitfiebern kann.

Selbst solche Mängel in der Story hätte gutes Puzzledesign sicherlich ausgleichen können – doch leider sind ausgerechnet die Rätsel die größte Schwäche des Spiels. Für die meisten Aufgaben muss man nur ein paar Hotspots durchklicken und auf den nächsten Dialog warten – mehr Beschäftigungstherapie als Knobelspaß. Zuweilen streuen die Entwickler teils nervige Minispiele ein, die man nach zwei Minuten aber überspringen darf. Ärgerlich: Mehrmals im Spiel muss man in einer Art Internetbrowser einen bestimmten Suchbegriff eingeben, der sich kurz zuvor aus einem Gespräch ergeben hat. Das Problem: Man erhält keinen weiteren Anhaltspunkt zu diesem Suchbegriff! Wer den Dialogen also nicht aufmerksam lauscht oder im falschen Moment vom Spiel abgelenkt ist, droht in eine Rätselsackgasse zu geraten. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Kann ich wirklich nicht empfehlen."

Von House of Tales habe ich ein Spiel erwartet, das mich mit seiner Geschichte bis zum Ende fesselt. **15 Days** gelingt das nicht. Die Story bietet kaum mehr als eine nette Grundidee, das Rätseldesign ist erschreckend seicht und es gab mehrere Programmabstürze. Am meisten haben mich aber die Suchbegriff-Rätsel geärgert: Was, wenn mal das Telefon klingelt und ich dadurch kurz vom Spiel abgelenkt bin, sodass ich den Hinweis verpasse? Genau das ist mir nämlich zwei Mal passiert – hätte ich nicht zufällig kurz vor diesen Szenen abgespeichert, wäre ich völlig aufgeschmissen gewesen. Echt blöd!

15 DAYS

Ca. € 36,-
20. November 2009



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: House of Tales
Publisher: dtp
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Protect DVD. Keine Online-Aktivierung, die Disc muss zum Starten im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailreich gerenderte Umgebungen, die aber etwas leblos wirken. Die Engine beherrscht tolle Zoom-Effekte, die jedoch nur selten zum Einsatz kommen. Eine Handvoll solider Videosequenzen unterstreicht den filmartigen Stil des Spiels. Die 3D-Charaktere wirken hölzern und zeigen kaum Gestik oder Mimik.
Sound: Solide Sprecher – sie begeistern nicht, stören aber auch nicht. Die Musik ist passend und gut.
Steuerung: Solide Mausbedienung. Einzelne gesprochene Sätze lassen sich nicht überspringen, man kann lediglich per Esc-Taste die gesamte Dialogsequenz abbrechen. Die Hotspot-Anzeige per Leertaste ist manchmal schwer zu erkennen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

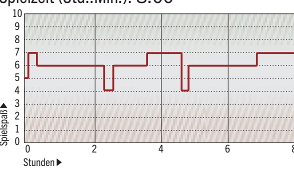
Minimum: P4 mit 2,0 GHz/Athlon XP 2000+, 1 GB RAM (2 GB unter Vista), Geforce 6600 GT/Radeon X1600
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel ist weitestgehend frei von Gewaltdarstellung und Flüchen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00



Wir testeten die fertige Verkaufsversion. Vorsicht: Das Spiel stürzte während unseres Tests mehrmals ab!

PRO UND CONTRA

- ➕ Anfangs vielversprechende Story
- ➕ Schön gerenderte Umgebungen
- ➕ Minispiele lassen sich überspringen
- ➕ Flotte, filmartige Aufmachung durch Zoom-Effekte und Cutscenes
- ➖ Suchbegriff-Rätsel ohne Hinweise können zu Sackgassen führen
- ➖ Häufige Programmabstürze
- ➖ Rätsel bieten null Anspruch
- ➖ Story zunehmend unglaubwürdig
- ➖ Sätze sind nicht einzeln überspringbar, nur als ganze Sequenz

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **64**

Von: Sebastian Stange

Tolle Atmosphäre, wenig Substanz. Damit ist Saw die treffendste Film-Versoftung der vergangenen Jahre.



GRUSEL | Zu Beginn beeindruckt die morbide Atmosphäre des Spiels. Überall machen Sie grausige Funde.

Saw

Die Spielumsetzung der **Saw**-Horrorfilme versetzt Sie in die Haut von Detective David Tapp, der im ersten Film auf den Spuren des Serienmörders war. Er gerät selbst in die Hände des Irren und muss im Verlauf des Spiels eine verlassene Nervenheilanstalt erkunden, die mit Fallen gespickt und mit mordlüsternen Gefangenen gefüllt ist. Anstatt von Bosskämpfen müssen Sie am Ende eines jeden Kapitels ein Opfer aus einer sadistischen Falle befreien.

Die Atmosphäre von Schrecken und Ekel, die auch die Filme versprühen, vermittelt das Spiel ganz wunderbar. Zwar ist die Grafik etwas altbacken und teils etwas detailarm, dafür wirkt die Kulisse der versifften Ruinen, die Sie durchstreifen. Nie ist es hell. Sie benutzen ein Feuerzeug, den Blitz einer Kamera oder eine Taschenlampe, um Ihren Weg zu beleuchten. Und wenn Sie dann noch auf Stolperdrähte aufpassen oder mit umherlaufenden Gegnern rechnen müssen, kommt Spannung auf.

Der Spielverlauf entpuppt sich schnell als allzu simpel. Sie durchstreifen die Umgebung, sammeln Items und verwenden sie, um voranzukommen. Dazwischen müssen Sie kämpfen, was sich ohne Pad grausig steuert und generell ziemlich aufgesetzt wirkt. Immer wieder müssen Sie auf Ihrem Weg durch die Klinikräume Rätsel lösen. Manche sind durchaus gelungen und nur lösbar, wenn Sie beispielsweise in Spiegel blicken oder Leuchtfarbe in dunklen Räumen sichtbar machen. Die meisten sind jedoch simple Dreh- und Schiebepuzzles auf Shareware-Niveau. Diese Rätsel-Routine langweilt bald.

Wenn Sie das Spiel genießen wollen, sollte Ihnen Stil wichtiger als Substanz sein. Dafür müssen wir den Entwicklern Respekt zollen: Die Stimmung der Filme haben sie gut getroffen, aber leider auch deren handwerkliche Schwächen. ❑

MEINE MEINUNG |

Sebastian Stange



„Der Auftakt ist klasse, der Rest leider nicht."

Die erste Spielstunde war super! Zum Auftakt versetzte mich das Spiel in beste Gruselstimmung. Die modrigen Umgebungen, die Nachrichten des Killers und einige echt clevere Rätsel fesselten mich an den Monitor. Doch je länger ich spielte, desto schwächer wurde der Spielverlauf. Das erste Puzzle zum Knacken einer Tür ist unterhaltsam. Nummer 12 ist dann nur noch Routine. Fast jedes Spiel-Element wird sehr früh etabliert und fortan monoton wiederholt. Die Puzzles und Rätsel werden zwar schwieriger, bleiben aber von der Mechanik her alle gleich. Mit durchweg cleveren Rätseln und mehr Abwechslung hätte **Saw** das Zeug zum spannenden Horror-Adventure gehabt. Ärgerlich!



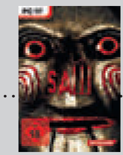
TIEFPUNKT | Die Kämpfe steuern sich sehr ungenau. Es genügt übrigens, andauernd schnelle Faustschläge abzulassen – das erledigt jeden Gegner!



ROUTINE | Prinzipiell erwartet Sie der immergleiche Spielverlauf. Puzzles wie dieses lösen Sie viel zu oft. Es fehlt einfach an Abwechslung.

SAW

Ca. € 35,-
15. Dezember 2009



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Zombie Studios
Publisher: Konami
Sprache: Englisch, deutsche Texte
Kopierschutz: Nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Grafik wirkt rund, aber altbacken. Die Figuren könnten mehr Polygone besitzen und die Umgebung bessere Texturen.
Sound: Manche Szenarien wirken dank cleverer Effekte sehr stimmungsvoll. Die Musik ist unauffällig.
Steuerung: Per Tastatur recht umständlich und im Kampf eine Katastrophe. Wir raten zum Gamepad!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

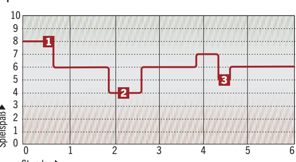
Minimum: Pentium IV 2.4 GHz o. Athlon 2000+, 1GB RAM, Geforce 6600 oder Radeon X1300, 12 GB HD
Empfehlenswert: Dualcore, 2 GB RAM, Geforce 7600 oder Radeon X1900

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Obwohl Sie im Spiel vor allen Dingen Rätsel lösen, ist der Gewaltgrad hoch. Sie entdecken grausam verstümmelte Opfer des Killers und schlagen in den Kämpfen brutal auf Ihre Widersacher ein. Das Spiel erscheint in Deutschland ungekürzt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: US-Fassung
Spielzeit (Std.:Min.): 6:00



Wir spielten die US-Fassung des Spiels, die – bis auf fehlende Untertitel – identisch mit der deutschen Verkaufsversion ist. Das Spiel lief bei uns ohne Fehler oder Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Dank der modrigen Umgebung und netter Soundeffekte kommt schnell Stimmung auf.
- ➕ Der Killer wird von seinem Film-Darsteller Tobin Bell gesprochen.
- ➕ Einige der Rätsel sind klasse gestaltet und machen Spaß …
- ➖ … doch das Gros der Rätsel besteht aus Standard-Puzzles.
- ➖ Der Spielverlauf ist nach anfänglicher Abwechslung recht monoton.
- ➖ Die Steuerung per Tastatur könnte kaum umständlicher sein.
- ➖ Die Kämpfe wirken aufgesetzt und steuern sich indirekt und träge.
- ➖ Die Grafik wirkt altbacken.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **67**

Von: Christian Schlütter

Sci-Fi-Action aus Innsbruck – nicht perfekt, aber hübsch und mit Charme.



1 KOMM HERUM | Ab dem zweiten der drei Kapitel werden die Umgebungen zunehmend abgedrehter. Cool!

2 VIEHZEUG | Die riesigen Zwischengegner erfordern jeweils eine eigene Taktik, bewegen sich aber kaum.

Greed: Black Border

Fantasy-Action-Rollenspiele gibt es wie Sand am Meer. Die Science-Fiction-Fraktion wird in diesem Subgenre aber stiefmütterlich behandelt. **Greed: Black Border** will die Lücke schließen. Als einer von drei Helden erforschen Sie zunächst ein seuchenbefallenes Raumschiff, dann einen Wüstenplaneten und schließlich ein futuristisches Höhlensystem. Dabei sind Sie immer auf der Suche nach dem unglaublich wertvollen Element Ikarium.

Die Charakterwahl hat dabei natürlich Einfluss auf den Spielverlauf. Der Pyro ist mit seinem Flammenwerfer für den Nahkampf gerüstet, die weibliche Plasma setzt auf Distanzschüsse und der Marine bildet mit seiner Minigun den Mittelweg. An die Waffe Ihres Alter Ego sollten Sie sich übrigens gewöhnen. Denn die bleibt über das ganze Spiel hinweg die gleiche. Sie finden auf Ihrem Weg durch die hübsch gestalteten und stimmungsvoll ausgeleuchteten Levels lediglich bessere Versionen der Anfangswumme. Ähnlich verfährt **Greed** mit den restlichen Gegenständen. Helme und Rüstungen gibt es nur in wenigen Ausführungen. Hinzu kommen Upgrades, die sich in einzelne Gegenstände einsetzen lassen, sich aber auch nur minimal durch Statuswerte unterscheiden. Motivierendes Sammelfieber kommt da nicht auf. Außerdem treffen Sie im ganzen Spiel nur auf einen (wenigstens ordentlich vertonten) Nichtspielercharakter, mit dem Sie handeln können. Deshalb hat auch das wertvolle Ikarium für Sie nur wenig Bedeutung. Bald schon rennen Sie stumpf durch Gegnerhorden statt mit einem Glitzern in den Augen Beute zu vergleichen. Zum Glück bieten die Feinde einige Abwechslung. Vom Zombie-Chemiker, der seine untoten Kollegen heilt, über eklige Riesenskorpione bis zum fliegenden Roboter-Insekt hat Entwickler Clockstone viele verschiedene Monstertypen eingebaut. Jeder davon wartet sogar mit einer Handvoll verschiedener Angriffsarten auf.

Da die Gegner nicht so simpel totzuklicken sind wie in anderen Action-RPGs, müssen Sie etwas taktischer an die Kämpfe herangehen. Ihr Charakter kann per Knopfdruck einem Frontalangriff ausweichen, was sich allerdings in unserem Test als wenig praktikabel herausstellte. Sinnvoller sind da schon die Spezialfähigkeiten. Zehn aktive und zwölf passive stehen davon bereit, sind gut auf Ihren Charakter abgestimmt und keine dieser Fertigkeiten fühlt sich unbrauchbar an. ❑

MEINE MEINUNG |

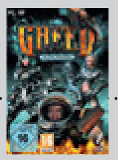
Christian Schlütter



„Schön, erfrischend, aber nicht motivierend"

Auf den ersten Blick war ich beeindruckt von **Greed**. Die tolle Atmosphäre, die schön animierten Gegner und ein paar ordentliche Rätsel, bei denen ich Aufzeichnungen der Crewmitglieder auswerten musste, machten es mir leicht, mich auf das Sci-Fi-Szenario einzulassen. Schon bald aber wurde der Spielfluss durch die hartnäckigen Feinde und die fehlende Sammel-Motivation zäh. Zudem nervt mich **Greed** mit seinem Speicherpunkt-System und lässt mich im Weltraum fast komplett allein ohne Nichtspielercharaktere. Dennoch: Wer abseits von den üblichen Goblins und Dämonen nach Action-Rollenspielen sucht, der liegt mit **Greed** richtig!

GREED: BLACK BORDER



Ca. € 30,-
10. Dezember 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Clockstone Studio
Publisher: Headup Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nur CD-Abfrage; keine Online-Aktivierung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Tolle Lichteffekte, glaubwürdige Umgebungen, hier und da sogar herumfliegendes Level-Inventar.
Sound: Stimmungsvolle, wenn auch auf Dauer eintönige Musik; bemühte, meist gut gewählte Sprecher
Steuerung: Typische Steuerung über Maus sowie die Tasten W, A, S und D. Zähes Springen und Ausweichen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperativer Modus über LAN oder Internet
Zahl der Spieler: 3

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

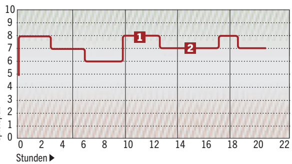
Minimum: P4 mit 3,2 GHz/Athlon 64 3200+, Geforce 6600/Radeon X1600, RAM 1 GB (XP)/2 GB (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/ Phenom X3 720 BE, Geforce 9800 GTX+/GTS 250 oder Radeon HD 4870, RAM: 2 GB (XP)/4 GB (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Zombifizierte Crewmitglieder werden erschossen oder verbrannt, Leichen liegen herum, Blut wird verschmiert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v 1.0.0.0
Spielzeit (Std.:Min.): 20:30



Wir testeten mit einer Version, die uns Publisher Headup Games zur Verfügung stellte und die mit der Verkaufsversion identisch ist. Abstürze oder Bugs traten in unserem Test nicht auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hübsche Umgebungen
- ➕ Gute Lichteffekte, atmosphärische Ausleuchtung der Levels
- ➕ Brauchbare Spezialfähigkeiten
- ➕ Einige gut entworfene Rätsel
- ➕ Unterschiedliche, fordernde Gegnertypen
- ➖ Extrem zäher Spielfluss
- ➖ Zu wenige unterschiedliche Gegenstände, kein Sammelfieber
- ➖ Nur ein Nichtspielercharakter, wenig Interaktion

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **71**

Von: Alexander Frank

King's Bounty, die Zweite: Packende Rundenkämpfe, aber zu wenig Neuerungen!



HEISS! | Unser Drachenbaby brennt mit seinem Angriff „Lava Call" (zu Deutsch etwa „Ruf der Lava") drei Gegner nieder.

VERHEXT | Die Kämpfe finden wie im Vorgänger in speziellen Arenen statt. Diese teilen sich in Hexfelder auf.

King's Bounty: Armored Princess

Wie schon **King's Bounty: The Legend**, von vielen Spielern als der inoffizielle Nachfolger der **Heroes of Might & Magic**-Reihe gepriesen, bringt uns auch **Armored Princess** um unseren wohlverdienten Schlaf. Auch hier erkundet die namensgebende Prinzessin (Amelie) eine bunte Fantasy-Welt im Stile von **Warcraft 3**. Fiese Dämonen greifen ihr Königreich an. Die Dame reist durch die Zeit, um dieses Ereignis zu verhindern. Als ob das noch nicht stressig genug wäre, drängt ihr der Herrscher auf der anderen Seite des Zeittunnels auch noch einen weiteren Job auf. Ja, die Geschichte verdient keinen Literaturpreis. Aber es gibt viel zu tun. Das Spiel ist zwar kürzer als sein Vorgänger **The Legend**, rund 25 Stunden werden Sie damit aber verbringen.

Wie im Vorgänger sind die Umgebungen recht klein. Es handelt sich aber dieses Mal nicht um miteinander verbundene Levels, sondern um Inseln. Amelie kann jederzeit in ein Schiff steigen und per Knopfdruck zu nächsten Zone segeln. So spart sich der Spieler zeitraubende Laufwege. Die Inseln selbst bereist sie zu Pferd. Trifft sie auf einen Gegner, wechselt das Spiel in die Schlachtfeld-Ansicht. Hier kämpft die Armee der Prinzessin gegen die Truppen der Feinde: Piraten, Schlangen, Pflanzen, Dämonen, Wildtiere, Zauberer, Barbaren oder Drachen. Der Kampf läuft rundenbasiert ab, jede Figur verfügt über eine bestimmte Zahl an Aktionspunkten für Bewegungen oder Angriffe. Der Spieler muss also stets abwägen, ob er mit dem nächsten Zug den Widersacher angreift, einen Verbündeten heilt, sich besser positioniert oder eine zufällig auf dem Schlachtfeld auftauchende Schatztruhe aufhebt. Der Zug der entsprechenden Einheit geht somit flöten, der Geldbeutel von Amelie füllt sich aber. Bei oft wiederkehrenden Gegnertypen werden die Kämpfe aber monoton. Zum Glück hat es die Dame selten öfter als drei- oder viermal mit exakt denselben Monsterhorden zu tun. Viele Schlachten spielen sich damit zwar nach wie vor ähnlich, unterscheiden sich aber immerhin im Detail.

Diese Details machen auch den größten Unterschied zu **The Legend** aus. So erhält Amelie zu Beginn ihres Abenteuers ein Drachenbaby, das unabhängig von ihr Level für Level erklimmt und seine Fähigkeiten steigert. Ferner kann der Spieler seine Einheiten in die Reserve schicken, um sie bei Bedarf wieder aufs Schlachtfeld zu stellen. Mit den Seewegen ist auch endlich ein Schnellreisesystem dabei. Im Großen und Ganzen bleibt **Armored Princess** dasselbe gute und extrem süchtig machende Spiel, allerdings mit mehr Komfort-Funktionen. Prima! ❑

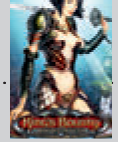
MEINE MEINUNG | *Alexander Frank*



„Ich kann einfach nicht mehr aufhören!"

Das Spiel hat noch keinen deutschen Herausgeber gefunden und ist deshalb vorläufig nur über Steam und Co. erhältlich. Englischkenntnisse sind Pflicht. Wer die hat, erlebt das bekannte Suchtgefühl: nur noch einen Level schaffen, nur noch einen Kampf austragen … Wenn Sie hier ein Stündchen spielen wollen, bleiben Sie für mindestens vier oder fünf vor dem Monitor kleben. Dieses Suchtprinzip galt schon für das erste **King's Bounty**. Schade nur, dass die Entwickler dem Spiel wenig Neues hinzufügen. Die Handlung ist mau, der Ablauf altbekannt. Viele Kritikpunkte des Vorgängers sind zwar beseitigt, aber ein paar aufregendere Aufgaben hätten dem Spiel gut getan.

KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS



Ca. € 40,-
25. November 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Katauri Interactive
Publisher: Noch nicht bekannt
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel gibt es derzeit nur über Steam und andere Download-Plattformen. Ein Account beim entsprechenden Anbieter dient als Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Bunte und liebevolle Grafik, allerdings veraltet
Sound: Kaum Sprachausgabe, das meiste lesen Sie in Dialogtafeln.
Steuerung: Geht leicht von der Hand, allerdings bleibt die Spielfigur an manchen Stellen hängen. Dann sind mehrere Klicks notwendig, bis die Heldin den richtigen Weg aus der Sackgasse findet.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Keine Mehrspielermodi
Zahl der Spieler: –

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

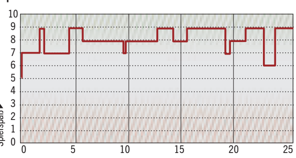
Minimum: 2,6 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6800 oder vergleichbar, 5,5 GB HD, Windows 2000
Empfehlenswert: 3 GHz, 1,5 GB RAM, Geforce 7600 oder vergleichbar

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Rundenkämpfe in Comic-Grafik, kein Blut, keine abgetrennten Gliedmaßen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v1.2 (build 5730)
Spielzeit (Std.:Min.): 25:00



Bei unserem Test gab es weder Abstürze noch Programmfehler oder spielerische Durchhänger.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmungsvolle Optik
- ➕ Das Kampfsystem verlangt dem Spieler viel Taktik ab.
- ➕ Süchtig machendes Level-System
- ➕ Vielfalt an Truppen
- ➕ Krieger, Magier und Paladin als Spielerklasse
- ➕ Sieben Begleiterdrachen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zur Wahl
- ➖ Sehr wenig Sprachausgabe, stattdessen lesen Sie viele Texttafeln.
- ➖ Sehr einfache Aufgaben
- ➖ Teils monotone Kampfabläufe
- ➖ Der Spieler hat schnell sehr viel Gold, es gibt aber nur wenige Ausrüstungsgegenstände zum Kauf.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **82**



Spiele Download

www.gamer-unlimited.de



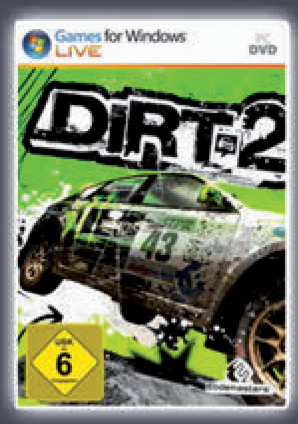
Avatar
Das Spiel
49.95€



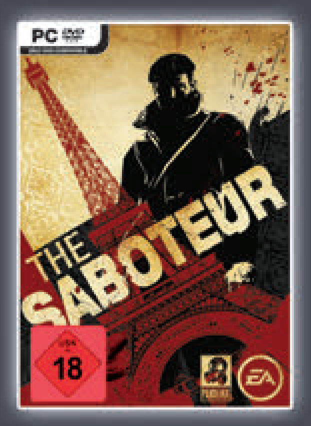
Toptitel

Weitere Highlights zum Kaufen und Herunterladen:

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



Colin McRae Dirt 2
49.95€



The Saboteur
49.95€

präsentiert von 





Von: Felix Schütz

Sam macht's noch einmal – zwar in schönerer Grafik, aber sonst ohne Verbesserungen.



TEAM | Bis zu 16 Spieler können bequem und blitzschnell in eine Koop-Partie hineinspringen und wieder aussteigen.

UPDATE | Feine Texturen, neue Lichteffekte, detailreichere Modelle – die verbesserte Optik geht in Ordnung.

Serious Sam HD

Übertrieben, rasant und ziemlich bescheuert – das ist **Serious Sam**, ein beliebtes Ballerspiel aus dem Jahre 2002. Da die Grafik des Ego-Shooters mittlerweile jedoch völlig veraltet ist, veröffentlicht Entwickler Croteam ein Remake: **Serious Sam HD - The First Encounter** ist eine genaue Umsetzung des ersten Teils der Reihe – mit unverändertem Spielgefühl und identischem Umfang, dafür aber mit deutlich verbesserter Grafik.

Ohne Story oder Verstand scheucht **Serious Sam HD** den Spieler durch eine lose Aneinanderreihung linearer Levels. In Wüsten, Oasen, ägyptischen Tempeln und Katakomben räumt man dabei mit gigantischen Gegnermassen auf: Im Sekundentakt teleportieren sich dutzende, wenn nicht hunderte Monster in die Umgebungen hinein. Was folgt, ist stumpfes, aber spaßiges Dauergeballer, bei dem man mit Minigun, Lasergewehr und Raketenwerfer wie ferngesteuert durch die strunzdummen Gegnermassen pflügt. Rätsel, Charaktere oder ein motivierendes Upgrade-System gibt es nicht, einzig hohes Tempo und geschicktes Ausweichen entscheiden darüber, ob man den Gegneransturm überlebt. Auf Dauer wird die Nonstop-Action allerdings etwas ermüdend und eintönig, vor allem weil die Levels ziemlich trist gestaltet sind und es nur wenige Monstertypen gibt. Trotz seines simplen Aufbaus wird man in **Serious Sam HD** gefordert: Der Einzelspieler-Modus ist bereits auf dem normalen der sechs Schwierigkeitsgrade ganz schön knifflig. Daher sollten Einsteiger nicht zögern, sich zunächst an den leichteren Einstellungen zu versuchen.

Wilder und besser als das Solo-Spiel gestaltet sich der Koop-Modus für bis zu 16 Spieler: Hier nimmt der irre Krawall dann endgültig absurde Ausmaße an, wenn einem Raketen und Laserstrahlen nur so um die Ohren rauschen, während Gegnerwelle um Gegnerwelle auf die Spieler zurast. Zum Glück darf man die Herausforderung im Koop-Modus dank vieler Optionen an das eigene Können anpassen – auf diese Weise sind sowohl entspannte Ballerausflüge als auch fordernde Teamspiele möglich.

Die brandneue Serious Engine 3 poliert die Grafik des Klassikers kräftig auf: Vor allem die wesentlich detailreicheren Gegnermodelle überzeugen mit plastischen Texturen. Zudem profitieren die Umgebungen von schöneren Wasser- und Lichteffekten, auch wenn die grundlegende Levelarchitektur so simpel ist wie eh und je. Beim Sound hat sich rein gar nichts getan: Man lauscht den gleichen mäßigen Effekten, der gleichen spannungsarmen Musik – für ihr Remake hätten sich die Entwickler hier mehr Mühe geben müssen. Dieses Versäumnis könnte Croteam zumindest bei seinem nächsten Projekt wettmachen: Ein HD-Remake von **Serious Sam: The Second Encounter** ist bereits für das Frühjahr 2010 angekündigt. ❑

MEINE MEINUNG |

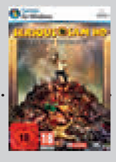
Felix Schütz



„Schönes, flottes und überflüssiges Remake"

Es ist ganz einfach: Sie haben **Serious Sam: The First Encounter** gespielt und hatten Spaß dabei? Sie wollen's noch mal spielen oder sind vielleicht noch mit Freunden im Koop unterwegs? Prima, dann schlagen Sie ruhig zu – Sie bekommen das gleiche Spiel noch mal, eben nur mit schönerer Grafik. Alle anderen seien gewarnt: **Serious Sam HD** ist überdreht, blitzschnell und actionreich, aber auch eintönig, frei von Story und auf Dauer schon fast etwas anstrengend. Der Koop-Modus gefällt mir hingegen ziemlich gut, denn hier kann ich mir den Schwierigkeitsgrad genau so anpassen, dass ich eine faire Herausforderung habe.

SERIOUS SAM HD



Ca. € 20,-
24. November 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Croteam
Publisher: cdv Software Entertainment
Sprache: Deutsche Texte, englische Sprachausgabe
Kopierschutz: Sie müssen das Spiel online über Steam aktivieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Trotz neuer Engine und Grafik-Update ist die Optik nicht mehr ganz zeitgemäß. Die feineren Gegnermodelle, Lichteffekte und Texturen gefallen uns aber dennoch gut.
Sound: Selten fetzige, meist öde Musik und schwache Soundeffekte
Steuerung: Solider Genre-Standard, der nur wenige Tasten erfordert

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Das komplette Spiel lässt sich im Koop-Modus durchspielen.
Zahl der Spieler: 2 bis 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

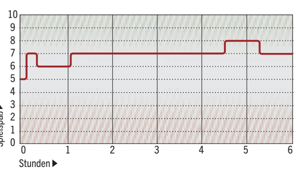
Minimum: P4 mit 3,2 GHz/Athlon 64 3500+, 1 GB (WinXP)/2 GB (Vista), Geforce 7600 GT/Radeon X1600 XT
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/ Athlon 64 X2 6000+, 2 GB (WinXP)/ 4 GB (Vista), Geforce 8800/9800 GT oder Radeon HD 4770/4850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Das Spiel ist ungekürzt. Manche Gegner zerplatzen bei Treffern. Die HD-Fassung zeigt erweiterte Blut- und Ragdoll-Effekte, die man in den Optionen aber auch ausschalten darf. Das comic-artige überdrehte Spielgeschehen wird zynisch vom Helden kommentiert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 6:00



Wir spielten die fertige Version ohne Patch. Bis auf einige KI-Aussetzer der Gegner traten während unseres Tests keine Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fühlt sich so an wie das Original
- ➕ Ordentliches Grafik-Update
- ➕ Rasantes Dauergeballer
- ➕ Netter Koop für bis zu 16 Spieler
- ➖ Keine Verbesserungen oder Ergänzungen gegenüber dem Urspiel
- ➖ Triste, einfallslose Levels
- ➖ Spielablauf wird schnell eintönig
- ➖ Unverändert öde Soundkulisse

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **70**

Von: Toni Opl

Wir durchleuchten den Mehrspielermodus und geben Tipps zum Aufleveln.



SPEZIALEINHEIT | Die 23 kurzen Szenarien sind vor allem auf „Veteran" eine richtig harte Nuss. Teamwork ist hier das A und O.



Call of Duty: Modern Warfare 2

Boykott-Aufrufe schallten vor der Veröffentlichung des neuen **Call of Duty** quer durch alle Fan-Foren und Communitys. Die Entscheidung der Entwickler, sich für den PC-Mehrspielerteil an der Konsolenversion zu orientieren, stößt vielerorts auf Ablehnung. Keine dedizierten Server, keine Admin-Befehle, keine Mods, Beschränkung auf maximal 18 Spieler, kein Herauslehnen aus der Deckung und kein Clan-Support – was sich schlimm anhört, mindert den Spielspaß in der Praxis minimal bis gar nicht. Mehr als 18 Spieler würden sich auf dem Gros der 16 Karten die Füße platt treten, das „Lehnen" vermissen wir überhaupt nicht. Und dank 14 verschiedenen Spielmodi, mehr als 50 Waffen, 70 Rängen und ausbaufähigen Spezialfähigkeiten ist auch ohne Mods für Abwechslung und Ansporn gesorgt. Hinzu kommt der brillante Spezialeinheit-Modus, in dem Sie die besten Momente der Solo-Kampagne und einige neue Szenarien mit einem zweiten Spieler kooperativ erleben. 23 teils knüppelharte Missionen gilt es insgesamt zu bewältigen. Wer sich hier reinfuchst, kommt so schnell nicht wieder von **Modern Warfare 2** los.

Nur die Server-Sache birgt in den Versus-Modi tatsächlich einen eklatanten Nachteil: Der Host, also der Spielteilnehmer, dessen PC das Match verwaltet, hat gegenüber seinen Mitspielern einen deutlichen Ping-Vorteil. Verlässt der „Gastgeber" das laufende Spiel, wird die Partie zudem auf einen anderen Rechner umgesiedelt, was eine nervige Spielunterbrechung mit sich bringt. Zwar haben wir uns im Lauf der Testphase auch daran gewöhnt, Punktabzug gibt's dennoch!

Lobenswert ist das tadellose Waffen-Handling. Wirklich jede Knarre fühlt sich anders an, die Treffer-Rückmeldung ist hervorragend, mit den Spezialfähigkeiten (Perks) lässt sich die eigene Spielweise gekonnt unterstreichen und wenn es mal nicht so rund läuft, greifen Ihnen Todesserie-„Belohnungen", beispielsweise mit einem temporären Gesundheits-Boost beim Wiedereinsteig, unter die Arme.

Weniger gut ausbalanciert sind hingegen die Abschussserien-Belohnungen. Aus insgesamt 15 Spezialwaffen von der Überwachungsdrohne bis zur matchbeendenden Atombombe können Sie drei auswählen und nach Erreichen der



BONUSPUNKTE | Für viele Kills winken zusätzliche Erfahrungspunkte. Nach einer Reihe von Toden erzielen wir selbst wieder einen Abschuss.



ÜBERRASCHUNGSEI | Dem Feind wurde eine Vorratskiste geliefert. Welche Belohnung drinsteckt, entscheidet der Zufall.

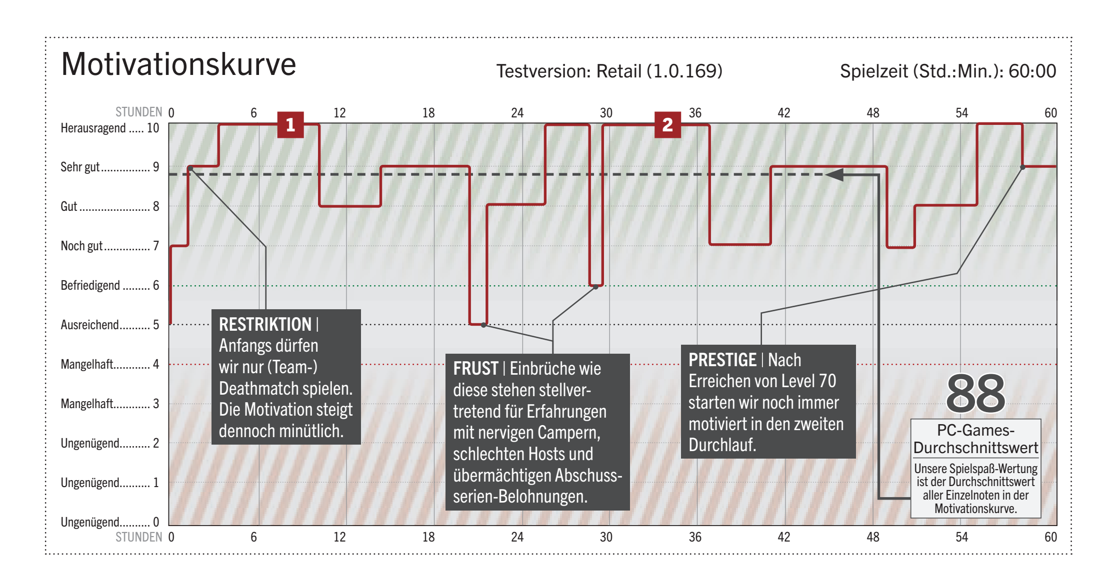


REPLAY | Zusätzlich zur normalen Abschusskamera wird jetzt auch der matchentscheidende Kill in Zeitlupe wiederholt.

MEINE MEINUNG | *Toni Opl*

„Meine Befürchtung hat sich bewahrheitet. Dennoch macht **MW2** online süchtig.“

Es ist eine echte Hassliebe! Nachdem ich mich in zweieinhalb Tagen Nettospielzeit auf Level 70 hochgearbeitet habe, kann ich jetzt mit Fug und Recht behaupten, dass es Infinity Ward mit den Abschussserien-Belohnungen übertrieben hat. Anstatt das Kampfgeschehen wie beim Vorgänger nur dezent zu unterstützen, dominieren sie allzu oft den Spielverlauf. Zeitweise habe ich mir gewünscht, man könnte sie komplett deaktivieren. Und dann noch dieser verflixte Host-Vorteil, weil es keine dedizierten Server gibt! Da möchte man einfach laut „Unfair!“ schreien. Mit **Modern Warfare 2** aufhören konnte ich trotzdem nicht. Weil es unterm Strich halt doch so unverschämt viel Spaß macht. Weil man ständig mit Erfahrungspunkten, Waffen und Perks belohnt wird. Und weil man mindestens einmal Level 70 erreichen will. Voll die Droge!



erforderlichen Kills in Serie auf die Gegner loslassen. Das sorgt zuweilen dafür, dass das Match von aufstellbaren Geschützen und Kampfhubschraubern gewonnen wird und nicht durch die Fähigkeiten eines Spielers oder Teams. Bei den Vorratskisten, die aus der Luft abgeworfen werden, kommt auch noch der Faktor Glück ins Spiel, weil sie stets eine zufällige Belohnung beinhalten.

Immerhin findet sich auf fast jede dieser „Superwaffen“ eine Antwort. Luftunterstützung können Sie mit Raketenwerfern vom Himmel holen, feindliches Radar stören Sie per Konter-Drohne und dank Ninja- und Eiskalt-Perks bewegen Sie sich nahezu unbemerkt über die Map. Dauer-Campern machen Sie zudem dank Vollmantelgeschossen auch durch Wände und Mauern hindurch die Hölle heiß. Deshalb sollten Sie den Klassen-Editor rege nutzen und die Slots mit unterschiedlichen Waffen-Perk-Kombinationen bestücken, um im laufenden Match jederzeit auf die Taktik Ihrer Gegner reagieren zu können.

Für schnelles Hochleveln empfiehlt sich vor allem der Frei-für-alle-Modus. Zwar erhalten Sie hier pro Abschuss „nur“ 50 Erfahrungspunkte (plus eventuelle Boni), dafür müssen Sie Kills nicht mit Ihren Teamkameraden teilen und sich auch nicht um Flaggen, Bomben und Ähnliches kümmern. Die meisten Erfahrungspunkte (EP) pro Abschuss erhalten Sie im rundenbasierten Modus Suchen und Zerstören. Versuchen Sie nebenbei, so viele Herausforderungen wie möglich zu meistern (einzusehen unter „Quartiere“). Am lukrativsten ist das Freischalten aller Aufsätze der Primärwaffen (Schalldämpfer, Rotpunktvisier etc.), für das pro Schießeisen 10.000 EP winken.

Wenn Sie dann nach vielen, vielen Spielstunden endlich Level 70 erreicht haben, stellt sich die alles entscheidende Frage: Den Prestige-Modus aktivieren, für ein exklusives Rangabzeichen und zusätzliche Veteran-Herausforderungen *alle* freigeschalteten Goodies wieder abgeben und ganz von vorn anfangen? Mit zehn (!) möglichen Prestige-Durchläufen bindet Infinity Ward Online-Jünger über Monate ans Spiel. Vorbildlich! Und fies! ❑

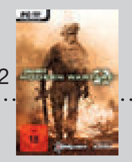
1

BEFÖRDERUNG | Anfangs steigen wir sehr schnell im Rang auf und freuen uns über immer neue Waffen, Perks oder Ausrüstungsgegenstände.



FLAGGENKLAU | Mit einem guten, kommunikationsfreudigen Team im Rücken machen Modi wie „Capture the Flag“ viel Spaß.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2



Ca. € 56,-
10. November 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: VAC beziehungsweise Steam. Das Spiel benötigt zur Freischaltung einen Steam-Account sowie eine Internetverbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Multiplayer-Optik steht der Einzelkampagne in nichts nach.
Sound: Sperrfeuer, Granaten und Bombenhagel lassen die Wände (und Nachbarn) erzittern. Die deutsche Synchro ist mau.
Steuerung: Präziser Shooter-Standard

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 14 verschiedene Versus-Modi plus Koop-Modus (Spezialeinheit)
Zahl der Spieler: 2 im Spezialeinheit-Modus (Koop), ansonsten bis zu 18

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 3800+, Geforce 8600 GT/ Radeon HD 3850, 1 GB RAM (XP)/ 2 GB RAM (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9400/ Phenom II X4 940 BE, Grafikkarte: Geforce GTS 250/Radeon HD 4870/1GB, 2 GB RAM (XP)/ 4 GB RAM (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK 18: Auch im Mehrspielermodus gibt es keine abgetrennten Körperteile oder übermäßig viel Pixelblut. Kopfschüsse werden belohnt, aber nicht optisch hervorgehoben.

DIE TEST-ABRECHNUNG

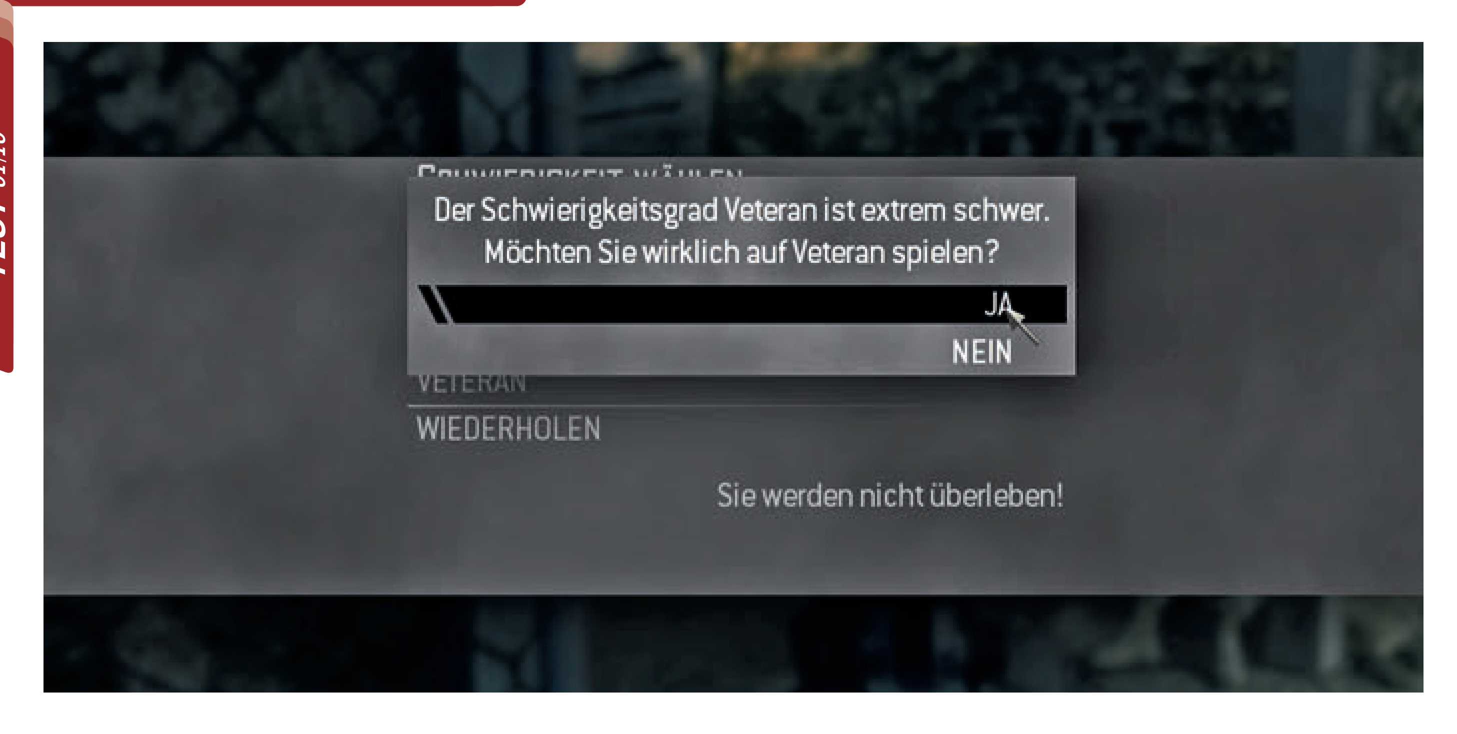
Das Matchmaking über IWNet funktionierte während der Testphase ordentlich, aber nicht reibungslos. Gerade beim Versuch, mit einer größeren Gruppe einem Spiel beizutreten, ergaben sich ab und zu längere Wartezeiten. Zudem flogen hin und wieder Teilnehmer aus der Party oder landeten in einem anderen Match. Infinity Ward kündigte bereits einen entsprechenden Patch an.

PRO UND CONTRA

- ➕ Höchst motivierendes Rangsystem
- ➕ Unmengen an freispielbaren Waffen, Fähigkeiten u. v. m.
- ➕ 16 abwechslungsreiche Karten
- ➕ Viele unterschiedliche Spielmodi
- ➕ Spezialeinheitenmodus streckt die magere Kampagnen-Spielzeit.
- ➖ Zu viele verschiedene, teils zu mächtige und/oder vom Faktor Glück abhängige Belohnungen
- ➖ Keinerlei Clan-Unterstützung
- ➖ Keine dedizierten Server
- ➖ Fehlende Mod-Unterstützung

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **88**



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

So holen Sie 100 % in der Kampagne!

Von: Jürgen Krauß

Im höchsten Schwierigkeitsgrad ist **Modern Warfare 2** ziemlich frustrierend. Nicht mit uns!

Sie suchen die Herausforderung? Aber Sie brauchen dabei etwas Hilfe? Mit unseren Tipps schaffen Sie die 100%-Marke in der Kampagne von **Modern Warfare 2** locker. Sie brauchen lediglich das Spiel auf „Veteran“ zu bestreiten und alle Feinddaten einzusammeln. Kein Problem, oder?

ALLGEMEINE TIPPS

Im Schwierigkeitsgrad „Veteran“ sind zwei oder drei Treffer bereits tödlich. Darum sollten Sie stets den Kopf unten halten, immer die Waffe im Anschlag haben, dicht bei Ihrem Team bleiben und sich vorsichtig von Deckung zu Deckung vorankämpfen. Sobald Sie einen Treffer kassieren, werfen Sie sich sofort flach auf den Boden; meist genügt das, um fürs Erste aus der Schusslinie zu kommen. An einigen wenigen Stellen hingegen ist es ratsam, einfach mal nach vorne zu preschen – und zwar immer dann, wenn dort ein rettender Kontrollpunkt wartet. Und gewöhnen Sie sich schon mal an den Gedanken, dass Ihr Charakter oft sterben wird. Wahrscheinlich sogar sehr oft …

1. „DIE ALTE LEIER“

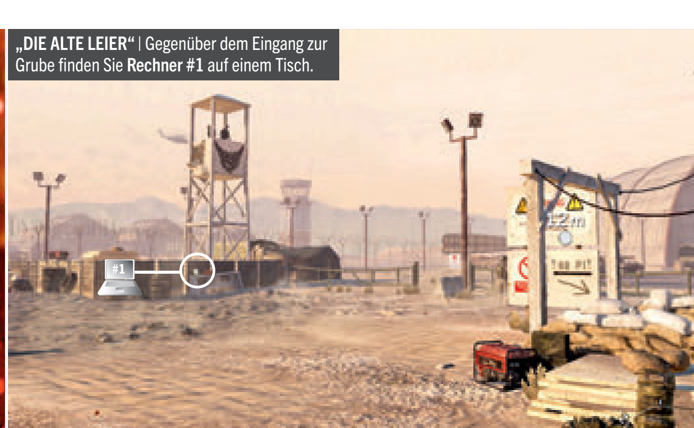
Es gibt nur zwei Dinge, die Sie im Tutorial beachten sollten: Sammeln Sie erstens **Laptop #1** unter dem Turm gegenüber vom Eingang der Grube ein (siehe Bild) und wählen Sie zweitens am Ende den Schwierigkeitsgrad „Veteran“ – auch wenn das Spiel mit sage und schreibe drei „Sind Sie sicher?“-Abfragen versucht, Sie davon abzuhalten.

2. „TEAMSPIELER“

Der erste Abschnitt ist simpel, feuern Sie einfach mit dem Granatwerfer ans andere Ufer und halten Sie beim Nachladen den Kopf unten. Achten Sie außerdem auf die Ansagen Ihres Vorgesetzten: Sobald dieser Feinde auf der Brücke meldet, sollten Sie Ihr Feuer dorthin richten.

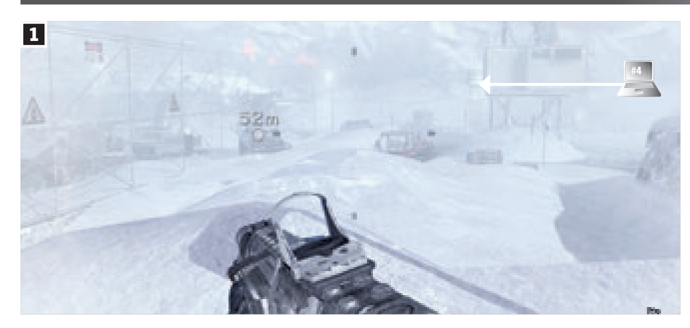
Sitzen Sie erst einmal am Geschütz des Jeeps und erhalten den Feuerbefehl, brauchen Sie nur noch draufzuhalten; auch wenn es vielleicht nicht so aussieht, Ihr Held kann in dieser Passage tatsächlich ableben. Der folgende Lauf durch die Schule dürfte Sie – sofern Sie die allgemeinen Ratschläge beachten – vor keine großen Probleme stellen. Nehmen Sie aber kurz vor dem Ausgang aus dem Klassenzim-


HEUTE ROT, MORGEN TOT | An diese Ansicht gewöhnen Sie sich schnell. Ihre Spielfigur wird oft sterben.



„DIE ALTE LEIER“ | Gegenüber dem Eingang zur Grube finden Sie **Rechner #1** auf einem Tisch.

3. „CLIFFHANGER“: SO ÜBERSTEHEN SIE DEN SCHNEESTURM!





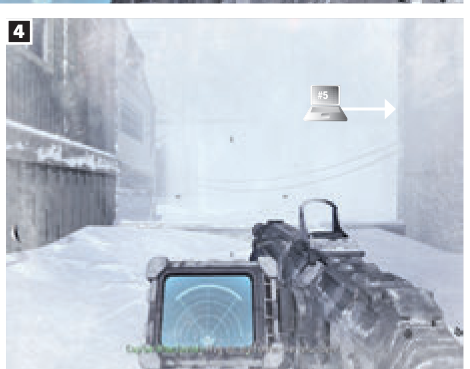


1. STURM AUF DIE BASIS | Bevor Sie die Basis der Terroristen durch den Eingang hinter dem Jeep betreten, schnappen Sie sich **Laptop #4** vom Wachturm rechts im Bild.

2. AB IN DIE KISTE | Ihr Weg führt am ersten Gebäude rechts vorbei und in den Container rechts im Bild.

3. LAUF, FORREST! | Auf dem Rollfeld sollten Sie die Sprinttaste benutzen.

4. GABELUNG | Hier geht es links zum Treffpunkt mit MacTavish und rechts zum **Feinddatenpaket #5**.



mer die **Feinddaten #2** mit und vergessen Sie auch nicht, direkt nach Verlassen des Schulgebäudes **#3** einzusacken.

3. „CLIFFHANGER“

In den eisigen Gefilden Russlands sollte Ihr Kopf stets so nahe wie möglich am Boden sein, aufrechter Gang oder unbedachte Sprints führen an vielen Stellen zum sofortigen Tod. An der Stelle, an der Captain MacTavish Sie verlässt und alleine in die Basis schickt, sollten Sie die Augen nach einem Wachturm offen halten. Er steht direkt gegenüber vom Eingang und beherbergt **Laptop #4**. Gegebenenfalls erschießen Sie die einzelne Wache rechts vom Turm. Lassen Sie die anderen Soldaten vorbeiziehen und schleichen Sie anschließend durch den Eingang. Ihr Weg führt rechts an dem halbrunden Gebäude vorbei und in den Container rechts dahinter. Gehen Sie vorsichtig und mit etwas Abstand um die Gebäudeecke und achten Sie auf Funksprüche Ihres Kollegen. Wann immer er einen Jeep ankündigt, bleiben Sie außer Sicht, im Idealfall auf dem Bauch liegend.

Halten Sie mehr oder weniger geradlinig auf die Zielmarkierung zu, immer dicht an den Gebäuden entlang. Sobald Sie auf die Straße treffen (etwa 68 Meter vor dem Ziel), halten Sie kurz inne, lassen die vier Wachposten passieren und eilen weiter in Richtung des Ziel. Über das Rollfeld schadet auch ein kurzer Sprint nicht.

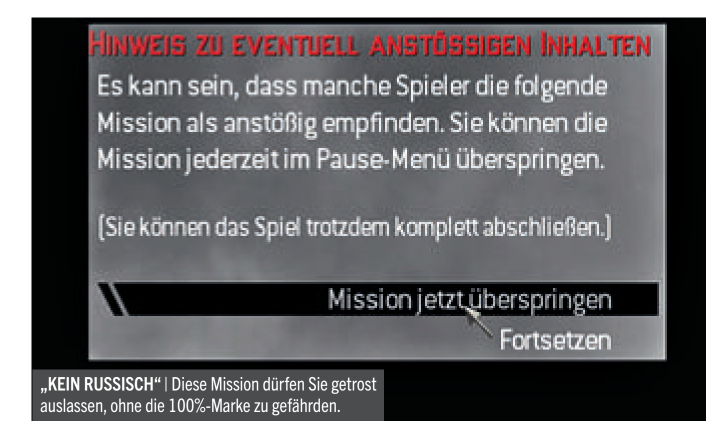
Nachdem Sie den Sprengsatz angebracht haben, nutzen Sie den Herzschlagsensor, um sicher über das Rollfeld zum Treffpunkt zu navigieren. Statt jedoch zwischen den Lagerhallen links zu MacTavish abzubiegen, wenden Sie sich nach rechts, schlagen die Scheibe ein und holen sich **Rechner #5**. Die Arbeiter in der Halle brauchen Sie nicht zu interessieren. Den Rest erledigen Sie ganz einfach, indem Sie genau das befolgen, was Ihr Vorgesetzer ansagt. Nutzen Sie dabei den Rauch als Deckung und vergessen Sie nicht, auf die Gegner zu feuern, sobald Sie auf dem Schneemobil sitzen. Rasen Sie mit dem Gefährt bis etwa 1.850 Meter vor dem Ziel hinab. Sie sollten eine Baumgruppe sehen, an der sich der Weg gabelt. Fahren Sie aber weder rechts noch links, sondern langsam mitten hindurch. Zur Belohnung gibt's **Feinddaten #6**.

4. „KEIN RUSSISCH“

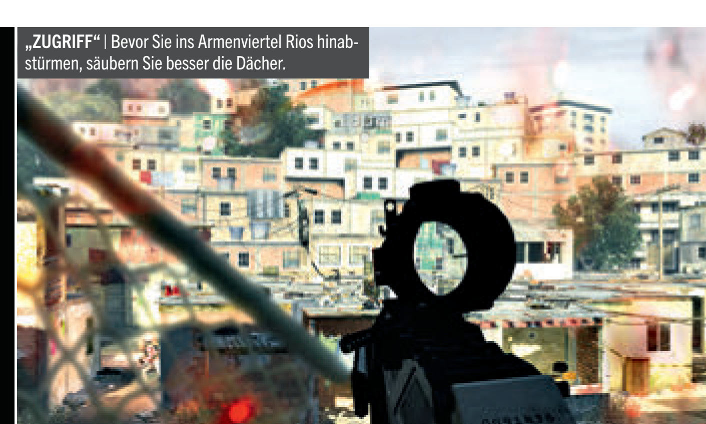
Pro-Tipp: Überspringen Sie die Mission einfach – es gibt dort keine feindlichen Informationen aufzusammeln.

5. „ZUGRIFF“

Schießen Sie dem Verbrecher ins Bein und laufen Sie anschließend in Richtung der Favelas. Springen Sie aber nicht direkt hinunter, sondern säubern Sie aus der Deckung heraus die Dächer. Erst dann geht es abwärts. Halten Sie sich in dem Armenviertel links, sprinten Sie immer häppchenweise von Deckung zu Deckung und sehen Sie zu, dass Sie immer eine Wand im Rücken haben. Falls Sie einmal nicht weiter wissen, versuchen Sie einfach, sich mit einem Spurt in den nächsten Kontrollpunkt zu retten. Folgen Sie der

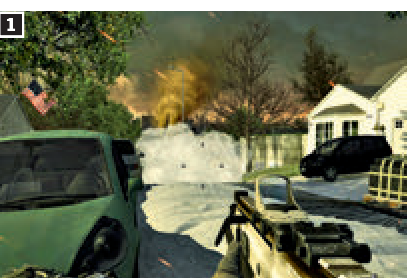


„KEIN RUSSISCH“ | Diese Mission dürfen Sie getrost auslassen, ohne die 100%-Marke zu gefährden.

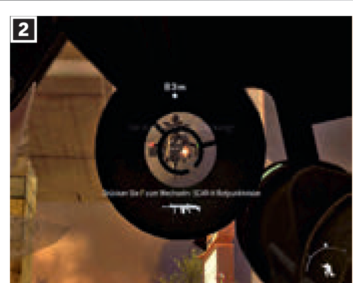


„ZUGRIFF“ | Bevor Sie ins Armenviertel Rios hinabstürmen, säubern Sie besser die Dächer.

6. „WOLVERINES!“: SO ÜBERLEBEN SIE DEN ANGRIFF DER RUSSEN!

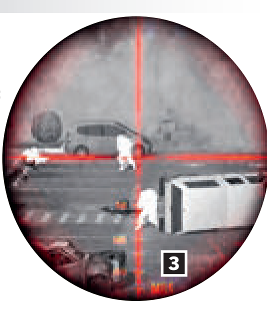


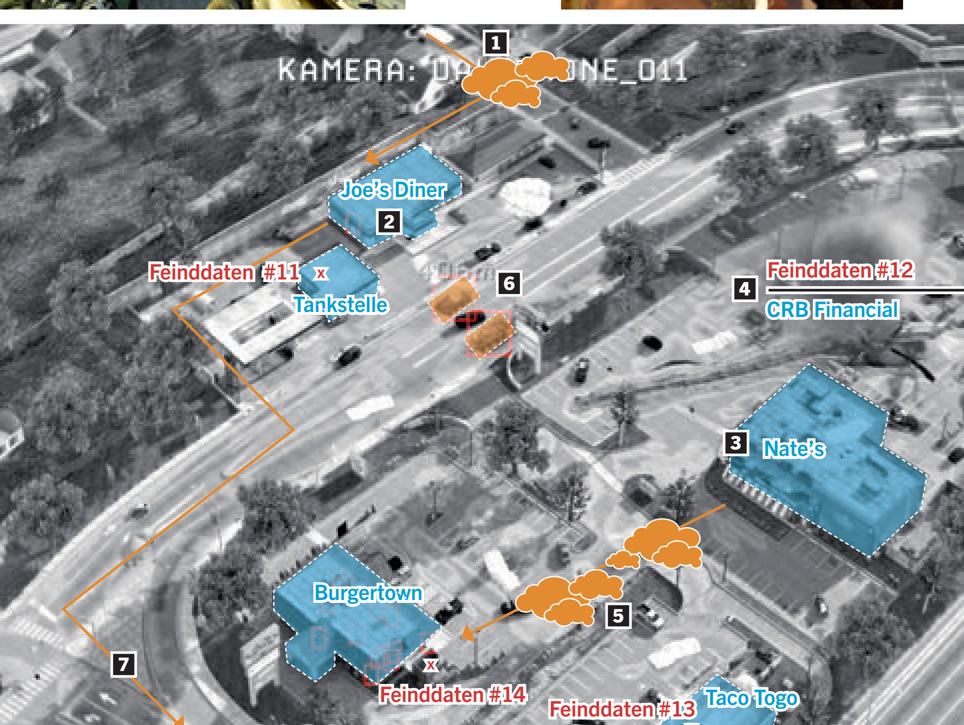
◀ **DAS GEHT JA GUT LOS!** | Sobald der BTR stehen bleibt, werfen Sie Rauchgranaten, um unbemerkt in die Gasse rechts zu schlüpfen. Benutzen Sie ruhig drei oder vier, der Rauch schützt Sie vor Beschuss.



◀ **MEIN GROSSER FREUND JOE** | Joe's Diner sollten Sie unbedingt zweimal besuchen: Zuerst holen Sie sich dort die Drohnensteuerung, später die Raketenwerfer.

▶ **TOD VON OBEN** | Vom Dach des Restaurant Nate's aus nehmen Sie die durch Rauch getarnten Russen mit Thermalwaffen unter Feuer.

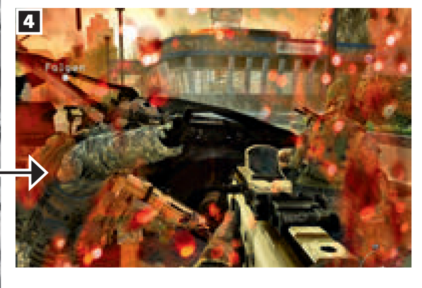




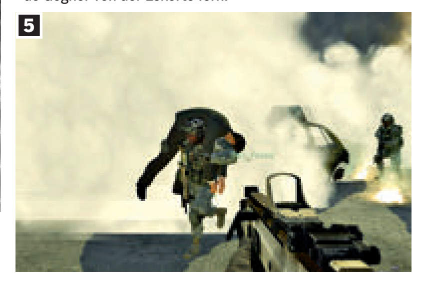
6 AUGEN AUF IM STRASSENVERKEHR | Beim Überqueren der Straße müssen Sie unbedingt auf die beiden BTRs achten!

7 ENDE GUT … | Sobald der Befehl zum Abrücken ertönt, nehmen Sie die Beine in die Hand und laufen zum rettenden Konvoi.

▼ **FINANZBERATER** | So bald wie möglich sollten Sie dem Gebäude des CRB Financial einen Besuch abstatten. Das ist nicht nur der einfachste Weg zum nächsten Ziel, sondern dort wartet auch **Informationspäckchen #12** auf Sie.



▼ **JETZT RAUCHT'S GLEICH GEWALTIG!** | Die Zwischenaufgabe, bei der Sie den VIP beschützen sollen, ist vergleichsweise einfach zu lösen: Werfen Sie ein paar Rauchgranaten auf den links eingezeichneten Weg und halten Sie dann vom Dach des Burgertown aus anrückende Gegner von der Eskorte fern.



Biegung nach rechts und erledigen Sie alle Gegner in Ihrem Sichtfeld. In dem weißen Gebäude links von dem Motorrad finden Sie **Laptop #7**.

Eilen Sie zur Hintertür hinaus und rennen dann rechts in die Tür, aus der eben noch ein Gegner gekommen ist. Auf dem Boden kauernd warten Sie erst einmal anrückende Soldaten ab, bevor Sie auch hier durch die Hintertür abhauen – Vorsicht, dort liegt viel Blei in der Luft (sofern die Bleispender nicht vorher schon zu Ihnen ins Haus gelaufen kamen). Direkt vor Ihnen ist ein Kontrollpunkt – sprinten Sie also in die Gasse und weiter die Treppe hoch. Erschießen Sie auch den Hund zu Ihrer Rechten. Das ist zwar makaber, aber der Köter fällt Ihnen sonst später zur Last. Vorsichtig geht es weiter voran, an ein paar Feinden und noch einem Hund vorbei. Achten Sie unbedingt auf plötzlich aufspringende Fensterläden!

Arbeiteten Sie sich langsam und aufmerksam weiter und Sie treffen bald auf eine Leiter. In dem roten Backsteinhaus am oberen Ende der Leiter liegt **Laptop #8**. Das Fenster links davon eignet sich, um auf dem Platz vor dem Haus ein wenig aufzuräumen. Verlassen Sie das Haus durch die zweite Tür und wenden Sie sich nach links. Dort ist ein Gebäude mit ein paar Holzstufen davor, in dem sich **Laptop #9** befindet.

Kämpfen Sie sich vorsichtig weiter Richtung Ziel vor. Kurz vor dem Ende der Verfolgung steht am oberen Ende einer Treppe rechter Hand ein weiteres rotes Backsteingebäude. Darin wartet im Untergeschoss **Laptop #10** darauf, von Ihnen gefunden zu werden.

6. „WOLVERINES!“

Verlassen Sie das Fahrzeug und folgen Sie Ihrem Vorgesetzten Foley. Wenn Sie immer schön hinter dem Sergeant bleiben und auf seine Kommandos hören, kann fürs Erste nicht viel passieren. Wenn das gepanzerte Fahrzeug (BTR) zum Stehen kommt, wird er Ihnen befehlen, eine Rauchgranate zu werfen. Nehmen Sie ruhig gleich zwei oder drei, schaden kann es nicht. Prägen Sie sich vorher den Laufweg (rechts an dem BTR vorbei in die Gasse) ein, damit Sie sich nicht im Nebel verlaufen. Ein paar Schmarmützel später gelangen Sie an eine Tankstelle. Auf deren Kassenschalter liegen die **Feinddaten #11**. Folgen Sie nun nicht Foley, sondern gehen Sie nach links die Straße runter zum Gebäude von CRB Financial. Der Weg dorthin ist zwar nicht ungefährlich, aber machbar. Im Gebäude wartet eine Handvoll Feinde und am Online-Banking-Schalter auch **Laptop #12**. Der Weg von hier zum wartenden Foley ist ein Spaziergang.

Das Dach zu verteidigen, ist zwar stellenweise haarig, sofern Sie aber ein Auge auf die beiden Zugänge haben, erwehren Sie sich des russischen Ansturms locker. Vergessen Sie nicht, vor dem Heruntergehen Ihre Munition aufzufüllen. Jetzt wäre auch ein guter Zeitpunkt, schnell bei Taco Togo vorbeizuschauen und **Laptop #13** einzusammeln. Und wo Sie schon mal dabei sind: Hinter dem Burgertown-Restaurant liegt der letzte Rechner (**#14**) für diesen Level.

Von hier aus spazieren Sie relativ gemütlich (im richtigen Zeitpunkt zwischen zwei BTRs) über die große Straße zurück zur Tankstelle und dem dahinterliegenden Restaurant (Joe's). Dort finden Sie eine Drohnensteuerung, die Sie umgehend dazu nutzen, um nicht nur die BTRs, sondern auch ein paar feindliche Soldaten zu eliminieren. Wenn Sie mit der Drohne gut gearbeitet haben, ist der Weg zurück zu Nate's kein Problem.

Um den VIP zu beschützen, steigen Sie am besten aufs Dach des Burgertown-Imbisses. Werfen Sie ein paar Rauchgranaten auf den Weg und schalten Sie die anstürmenden Soldaten links und rechts der Eskorte so gut wie möglich aus. Sobald die Meldung ertönt, dass ein feindlicher Hubschrauber im Anflug ist, springen Sie sofort in Richtung Tankstelle vom Dach

und kehren in Joe's Restaurant zurück, wo Sie vorhin die Drohnensteuerung aufgesammelt haben. Dort liegen Stinger-Raketenwerfer, die dem Hubschrauber gar nicht schmecken dürften. Bleiben Sie im Gebäude, bis der Befehl zum Abrücken ertönt.

7. „DAS HORNISSENNEST"

Im Prinzip ist dieser Level ganz einfach: Erschießen Sie jeden Gegner. Ernsthafte Geheimtipps gibt es für diesen Abschnitt nicht. **Laptop #15** liegt in einem gelben Haus rechts, bevor es die Straße runtergeht, aus der die beiden Jeeps kommen. **Rechner #16** finden Sie, sobald Sie im folgenden Feuergefecht im zugemüllten Hinterhof links den Weg hochgehen und sogleich einen Blick nach rechts in das Holzhüttchen werfen. In der bleihaltigen Gasse kurz darauf finden Sie auch schon **Exemplar #17** in der Nähe von Pelayo's Ice Cream Shop. Gehen Sie hinein, die Treppe hoch, durch ins nächste Gebäude, noch mal die Treppe hoch und schon gehört er Ihnen. An der Stelle, an der Ihr Lufttaxi vergeblich versucht, auf dem Fußballfeld zu landen, überqueren Sie das Feld und lugen durch das Fenster hinter dem Tor. Dort schnappen Sie sich aus einem Fenster die letzten **Feinddaten #18** für diesen Abschnitt.

8. „EXODUS"

Auch hier gibt es kein Durchspazier-Patentrezept. Es gilt: Kopf unten halten, vorsichtig vorgehen, das Panzerfahrzeug (den „Striker") sinnvoll einsetzen und wann immer möglich den Schutz der Häuser nutzen. Im „Office" der Garden Villa (siehe Schild) liegt **Feinddatenpaket #19**. Bei der darauffolgenden Kontrollstation betreten Sie das Häuschen ganz rechts für **Laptop #20**. Nachdem Sie die weiße Brücke überquert haben, kämpfen Sie sich durch die Häuser und Garagen auf der rechten Seite. Im der zweiten Villa (die mit dem Springbrunnen vorm Eingang) liegt **Päckchen #21**.

9. „DER EINZIG SCHÖNE TAG … WAR GESTERN"

Nachdem Sie den ersten Geisel-Raum gesäubert haben, gehen Sie zwei Treppen hinauf. Zu Ihrer Linken finden Sie ein Regal und **Rechner #22**. Nach Reinigung des zweiten Raums und der Ausführung von Plan „B" erledigen Sie aus sicherer Deckung heraus alle Gegner und laufen zu der Tür, die sich gleich hinter dem eben gestürmten Geiselquartier befindet (**Feinddaten #23**). Beim Feuergefecht auf der nächsthöheren Ebene nutzen Sie den Granatwerferaufsatz Ihres Sturmgewehrs – die umstehenden Tanks helfen Ihnen, einen Teil der Gegner auf einen Streich loszuwerden. Holen Sie auch den Helikopter vom Himmel und befreien Sie die restliche Etage von Widersachern. Sie werden dabei eine Treppe erblicken, die in eine kleine Halle führt, wo es sofort wieder einige Stufen hinabgeht. Unter diesen Stufen wartet **Laptop #24**.

Auf der obersten Ebene der Bohrinsel folgt ein hartes Stück Arbeit: Hier wimmelt es nur so von Gegnern, die in scheinbar nicht enden wollenden Wellen anrücken. Rüsten Sie sich mit Ihrer Zweitwaffe mit Thermaloptik aus oder schnappen Sie sich eine der in Treppennähe platzierten Thermo-Schießeisen. Oben angekommen, verziehen Sie sich direkt nach links, schalten dort alle Gegner aus und rücken ganz langsam voran. Die letzten Meter in Richtung der „Vorstoßen"-Markierung sollten Sie unbedingt spurten – einmal im Vorraum angekommen, haben Sie das Gröbste hinter sich und können sich in Ruhe um die Geiseln kümmern – idealerweise mit einer Waffe ohne Thermalvisier und mit kleinem Zoom-Faktor.

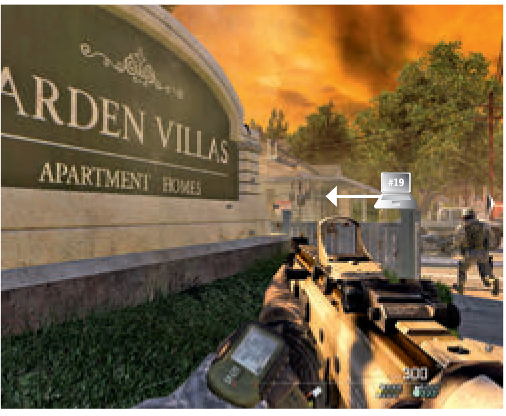
10 „DER GULAG"

Sie sollten mittlerweile genug Veteran-Erfahrung haben, um problemlos bis ins Innere des Gulags vorzudringen. Bevor Sie jedoch durch den mit zwei roten Leuchten gekennzeichneten Eingang ins Treppenhaus des Gulags vordringen, nutzen Sie die Treppen direkt davor im Innenhof, um an die **Feinddaten #25** zu gelangen. Im Hauptkontrollraum innerhalb des Gefängnisses liegt auch schon **#26**. Um sicher durch die dunklen Gänge zu gelangen, bleiben Sie dicht bei Ihrem Team und machen später ausgiebig Gebrauch von dem Einsatzschild, den Sie unterwegs finden. Meist reicht es, geduckt mit dem Schild abzuwarten, bis Ihre Kompagnons alle Gegner beseitigt haben. Von der Kammer aus, in der Sie den Schild finden, gehen Sie in den Zellentrakt weiter. In der ersten Zelle auf der linken Seite versteckt sich **Laptop #27**. In den Fluren, die Sie nach dem Abseilen durchqueren, bleiben Sie einfach in der Deckung des Schildes. Ihre Kumpels machen das schon … auch wenn es ein wenig dauert.

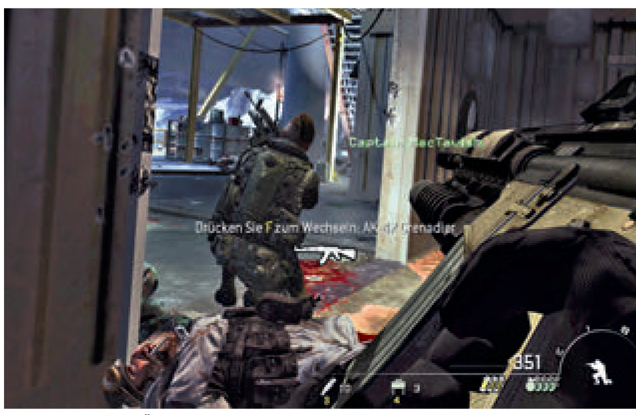
Jetzt kommt eine der härtesten Stellen im Spiel, für die wir Ihnen nur ein paar allgemeine Ratschläge erteilen können. Durchballern



◀ **„DAS HORNISSENNEST"** | Gehen Sie immer schön langsam, in Deckung und mit dem Gewehr im Anschlag vor – und rennen Sie auf keinen Fall Ihrem Team davon. Auch wenn Ihre Kumpels manchmal ein wenig länger brauchen, ist deren Hilfe an vielen Stellen eine immense Arbeitserleichterung.



▶ **„EXODUS"** | Wenn Sie das Schild der „Garden Villas – Apartment Homes" entdeckt haben, laufen Sie weiter bis zum zugehörigen Bürogebäude. Dort liegt **Laptop #19**. Doch Achtung, links von Ihnen seilen sich schießwütige Soldaten aus einem Helikopter ab – und auch im Bürogebäude wartet ein Empfangskomitee.



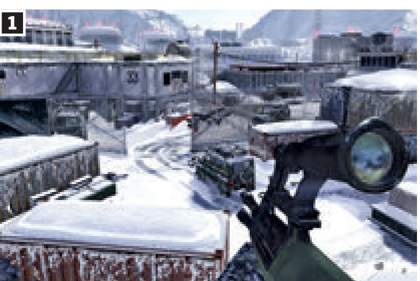
▲ **„DER EINZIG SCHÖNE TAG … WAR GESTERN"** | Lassen Sie Ihrem Vorgesetzten MacTavish ruhig den Vortritt – er steht wenigstens wieder auf, nachdem er ein paar Kugeln kassiert hat. Wenn Sie an der im Bild gezeigten Stelle stehen, drehen Sie sich um 180°, um **Laptop #24** einzusammeln.

▶ **„DER GULAG"** | Über weite Strecken dieses Abschnitts ist der Einsatzschild Ihr bester Freund – auch wenn es die Sicht teilweise dramatisch einschränkt.

▼ **„DER GULAG"** | Einmal im Sanitärbereich des Gulags angekommen, bricht die Hölle über Sie herein. Für Feinde mit Schilden halten Sie den Granatwerfer bereit. Oder Sie nähern sich – wie im Bild gezeigt – von der Seite.

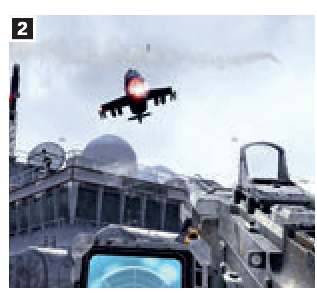


12. „NOTFALL": IN ZWEI MINUTEN ZUM U-BOOT? KEIN PROBLEM!



◀ **SIE HABEN DIE WAHL** | Entweder nehmen Sie den Weg links in das Gebäude „33" und schnappen sich dort **Feinddaten #32** oder Sie nehmen den einfacheren Weg rechts. Wir empfehlen: Versuchen Sie beides mal.

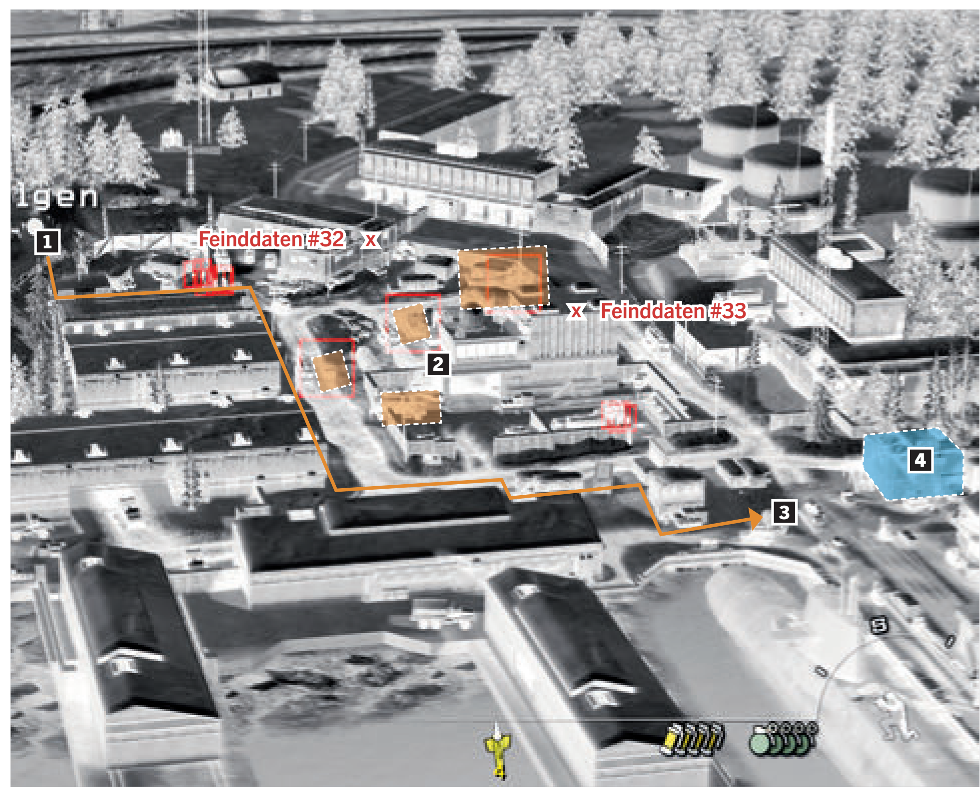
▶ **FUHRPARK** | Hier machen Ihnen einige Vehikel das Leben schwer – holen Sie um Himmels willen den Helikopter schnell herunter!





▲ **ENDSPURT** | Fast am U-Boot angekommen, wird Ihnen vermutlich die Zeit langsam knapp. Werfen Sie mit allem um sich, was Sie haben, und rennen Sie im Zweifelsfall die letzten Meter bis ins Ziel. Dort befindet sich ein Kontrollpunkt und Sie können erst mal kurz durchschnaufen – allerdings nicht allzu lange …

▼ **WEHR DICH!** | Klettern Sie auf das nahe gelegene Gebäude, um die in Wellen anrückenden Russen vom U-Boot fernzuhalten. Dort oben finden Sie allerlei praktisches Schießwerkzeug – am effektivsten ist allerdings die immer noch einsatzbereite Drohne mit ihren Predator-Raketen. Damit fällt die Verteidigungsaktion – vor allem im Vergleich mit dem restlichen Level – ziemlich einfach aus.





müssen Sie sich selbst. Gehen Sie immer dicht an einer Wand entlang, Sie werden die Sicherheit brauchen. Keine Sorge, nach ein paar Versuchen klappt das schon.

Achten Sie auf die zweite Etage, von oben feuert quasi dauernd jemand in die Gefängnisduschen. Halten Sie auch Ihren Granatwerfer bereit, im zweiten Abschnitt des Sanitärbereichs kommen Feinde mit Schilden auf Sie zu. Sobald Sie den dritten Raum erreicht haben, sprinten Sie zu dem großen Loch im Boden und damit zum nächsten Kontrollpunkt. Nachdem Sie das zweite Mal eine Wand durchbrochen und so den Gefangenen befreit haben, schnappen Sie sich noch ein Häppchen Feindinformation (**#28**) auf dem Schreibtisch links von Ihnen.

11. „AUF EIGENE VERANTWORTUNG"

Verlassen Sie den Bunker und bleiben Sie dicht hinter Sergeant Foley. Folgen Sie ihm in das Gebäude, erledigen Sie die Gegner im großen Saal und rücken Sie auf Befehl rechts in den Flur vor. Dort liegen zwei Leichen und ein Laptop (**#29**) in einem Aufzug. Arbeiten Sie sich vorsichtig über den Innenhof in den nächsten Gebäudeteil und dort in die erste Etage vor. Langsam und umsichtig schießen Sie sich immer weiter nach oben. Auf dem Weg dorthin kommen Sie durch einen Raum, auf dessen Balkon zwei Russen gerade ein Luftabwehrgeschütz bereit machen. Im Feuergefecht in diesem Zimmer wird eine Tür aufgehen, aus der Ihnen der Lauf einer Maschinenpistole entgegenragt. Hinter dieser Tür wartet **Rechner #30**. Weiter geht's bis ganz nach oben. Nachdem Sie mit dem Scharfschützengewehr die feindlichen Truppen dezimiert haben, müssen Sie die Position halten und verteidigen. Denken Sie daran: Sie haben Claymore-Minen im Gepäck. Benutzen Sie sie auch! Der Rest der Mission ist ein Kinderspiel.

12. „NOTFALL"

Den Schleichabschnitt meistern Sie ganz locker, wenn Sie einfach genau das tun, was Price Ihnen befiehlt. Warten Sie, wenn er „Warten" sagt, und feuern Sie, wenn er den Schussbefehl erteilt. Eine leichte Übung. Nach Ihrer Flucht vor dem BTR in den Wald warten Sie die Vier-Mann-Patrouille ab, gehen nach links und halten nach einem in den Bäumen hängenden Fallschirm Ausschau. Darunter finden Sie weitere Feinddaten (**#31**). Doch Vorsicht, dort lungern mindestens drei Mann und ein Hund herum. Gehen Sie anschließend mit Price weiter. Nach einer kurzen Rutschpartie warten zahlreiche Gegner in einer eingeschneiten Siedlung. Die erledigen Sie mithilfe von Predator-Raketen aus sicherer Deckung heraus. Weiter geht es in Richtung Hafen, wo Sie mit einer ähnlichen Taktik – wenn auch aufgrund des Zeitdrucks zusätzlich mithilfe Ihres Sturmgewehrs – vorgehen. Gerade wenn Sie das Hafengebiet betreten, sollte Ihnen ein Gebäude mit der Aufschrift „33" ins Auge fallen. Darin wartet **Laptop #32**, **#33** folgt oben auf dem Helikopterlandeplatz, den Sie beim Verlassen des Gebäudes bemerken sollten (links).

Doch das Ganze wird nicht so einfach. Wir schlagen vor, Sie holen sich die Feinddaten auf einem niedrigeren Schwierigkeitsgrad. Für „Veteran" hat sich folgende Taktik bewährt: Schnappen Sie sich den Raketenwerfer und zerlegen Sie damit den Helikopter, der noch nicht gestartet ist. Mit der Drohne nehmen Sie anschließend sofort das BTR unter Feuer. Springen Sie den Abhang hinab und beseitigen Sie die umstehenden Wachposten. Halten Sie sich rechts. Mittlerweile sollte die Drohne wieder einsatzbereit sein. Benutzen Sie sie, um den wahrscheinlich längst anrückenden Transporter unschädlich zu machen. Weiter geht es rechts entlang und in Richtung U-Boot – vorsichtig, aber schnell. Vermutlich werden Sie hier einige Versuche brauchen, aber

wenn Sie ein Gefühl dafür haben, wo die Gegner stehen, sollte es schon klappen. Außerdem gibt es auf etwa halbem Weg einen Kontrollpunkt (zumindest wenn Sie innerhalb eines bestimmten Zeitfensters dorthin gelangen). Dann brauchen Sie nur noch das U-Boot zu verteidigen und die Mission ist beendet.

13. „ZWEITE SONNE"

Hier gibt es weder Feinddaten noch Geheimtipps. Da Sie mittlerweile ein erfahrener Veteran-Spieler sind, stellt Sie diese Mission sicherlich vor keine allzu großen Probleme.

14. „WEISSES HAUS"

Das Schlachtfeld hat es in sich. Schnappen Sie sich so schnell wie möglich eine Waffe mit Agoc-Visier – da die Rotpunkttechnik nicht mehr funktioniert, können Sie damit wenigstens ordentlich zielen. Erledigen Sie ein paar der Scharfschützen auf dem Weißen Haus – es bringt nicht viel, weil diese immer wieder aufgefüllt werden, allerdings können Sie sich so wertvolle Sekunden erkaufen, die Sie in einen Sprint in die nächste Grube zu Ihrer Linken investieren. Werfen Sie sich dort auf den Bauch. Ist Ihre Gesundheit wieder voll hergestellt, geht es ab zum nächsten Bunker links von Ihnen. Legen Sie sich auch dort in den Matsch und nehmen Sie erneut die Scharfschützen auf dem Dach des Weißen Hauses unter Feuer. Auch der Scheinwerfer ist ein empfehlenswertes Ziel. Rennen Sie sodann unter dem abgestürzten Helikopter links durch zu dem Baumstumpf. Vorsicht: Falls Ihr Team zu langsam ist, droht Ihnen nicht nur Beschuss von vorne, sondern auch von rechts. Knöpfen Sie sich nun den Westflügel links vom Weißen Haus vor, dort müssen Sie hinein. Als Erstes sollte auch hier der Scheinwerfer dran glauben, dann die Gegner auf dem Dach, anschließend alle im Erdgeschoss. Eilen Sie links an dem Autowrack vorbei und bringen Sie den Rest der Hausbesetzer von der Seite zur Strecke – der Weg in den Westflügel steht Ihnen nun offen. Direkt nachdem Sie das ovale Büro verlassen haben, finden Sie die **Feinddaten #34** in diesem Raum links auf einer Couch. Arbeiten Sie sich weiter vor, durch den Saal mit den Kameras und nach links auf die Terrasse. Dieser Weg ist etwas einfacher als der Weg mitten durch die Räume. Trotzdem geht es am Ende des Außenbereichs sogleich wieder hinein und weiter durch das besetzte Weiße Haus. Den letzten Rechner (**#35**) für dieses Kapitel finden Sie, kurz bevor Sie die Leuchtfeuer zünden, in dem Raum gleich rechts am oberen Ende der Treppe.

15. „LOSE ENDEN"

Den Hinterhalt gleich zu Beginn überleben Sie, wenn Sie sich bei den Minen auf den Bauch werfen und sofort nachdem diese explodiert sind die Gegner links auf der Anhöhe entsorgen. Halten Sie sich anschließend links und hangeln Sie sich von Rauchsäule zu Rauchsäule; nutzen Sie die Deckung, um sich zu regenerieren. Lassen Sie vor Makarovs Anwesen die beiden Jeeps passieren und behalten Sie den Platz vor der Hütte im Auge, dort stoppt gleich ein Fahrzeug und setzt ein paar schießwütige Gesellen ab. Achtung, der Grasstreifen neben der Straße ist vermint!

Bevor Sie in das Anwesen eindringen, umrunden Sie es und sammeln **Feinddaten #36** vor dem Bootshaus ein. Brechen Sie durch die Tür im Keller und anschließend in den Raum mit den vielen Waffen. Dort wartet **Laptop #37**. **#38** finden Sie im zweiten Stock, nachdem Sie auch dort die Tür aufgesprengt haben. Bevor Sie den Kopiervorgang starten und damit einen wahren Gegneransturm provozieren, verteilen Sie all Ihre Sprengfallen im Erdgeschoss. Der beste Fleck, um das Massaker unbeschadet zu überstehen (oder sich zumindest effektiv von Kontrollpunkt zu Kontrollpunkt zu arbeiten), ist oben an der Treppe. Kümmern Sie sich nicht um etwaige Befehle, Ihre Kollegen machen das schon.

Ist der Kopiervorgang abgeschlossen, steht Ihnen eine halsbrecherische Flucht bevor. Sie müssen laufen und schießen, sich immer mal wieder kurz verschanzen und dann weiterlaufen und weiterschießen. Es ist eigentlich egal, was Sie tun, Hauptsache Sie schaffen es zum Helikopter. Tipp: Warten Sie auf Ihr Team und erledigen Sie vorab ein paar Gegner im Westen. Den Abhang sollten Sie auf keinen Fall alleine hinunterlaufen. Werfen Sie sich kurz vorher ins Gras und warten Sie, bis die Gegner zu Ihnen kommen oder Ihr Team den Weg säubert. Robben Sie so weit hinab, dass Ihnen niemand in den Rücken schießen kann, und erledigen Sie den Rest. Auch hier werden Sie vermutlich einige Versuche brauchen …

16. „DER FEIND MEINES FEINDES"

Die **Feinddaten #39** liegen in der Nähe des Anfangs. Laufen Sie einfach nach rechts aus dem Ver-



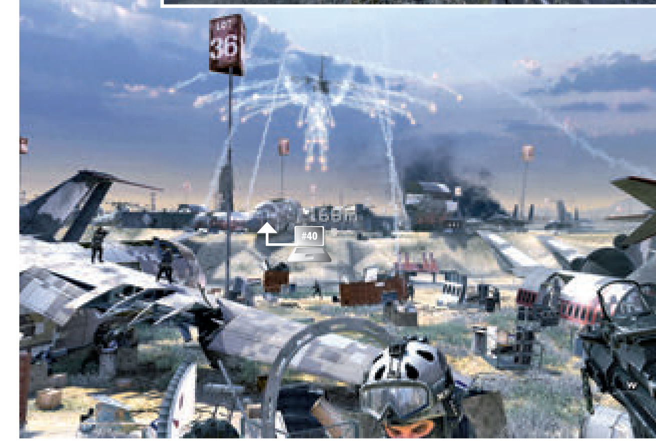
▲ **„WEISSES HAUS"** | Die Zentrale der amerikanischen Macht liegt mehr oder weniger in Trümmern vor Ihnen. Zeit zum Glotzen bleibt aber nicht. Schlagen Sie schleunigst einen Haken nach links!



▲ **„LOSE ENDEN"** | Solange der Kopiervorgang läuft, sollten Sie jeden davon abhalten, dem Computer Schaden zuzufügen. Der geeignetste Platz für diese Aktion ist oben auf der Treppe.



▶ **„DER FEIND MEINES FEINDES" | Feinddaten #39** liegen gleich im ersten Flugzeugwrack nach Missionsbeginn.



▼ **„DER FEIND MEINES FEINDES" | Paket #40** ist da schon etwas schwieriger zu finden: Schlittern Sie den Berg hinab und arbeiten Sie sich auf der anderen Seite links wieder hoch.



◄ **„WIE IN ALTEN ZEITEN“** | Im Dampfraum grapschen Sie sich ein Gewehr mit Herzschlagsensor [1], bevor Sie sich im Gang [2] verschanzen. So überleben Sie den Ansturm der Söldnertruppen problemlos.

▼ **„WIE IN ALTEN ZEITEN“** | Rennen Sie nach unten, schnappen Sie sich einen Raketenwerfer und erledigen Sie den Helikopter (links oben im Bild). Das erspart Ihnen beim folgenden Schusswechsel viel Arbeit.

steck und werfen Sie einen Blick in das Flugzeug vor Ihnen. Im Cockpit werden Sie fündig. Halten Sie auf dem Flugzeugfriedhof stets den Kopf unten und schießen Sie nur, wenn Ihnen wirklich jemand in die Quere kommt.

Es gibt sicher viele Wege zum Ziel, für uns hat sich „rechts halten und von Deckung zu Deckung sprinten“ ganz gut bewährt. Nach der Schlittereinlage sollten Sie nach links preschen, um das Flugzeug herumgehen und alle Gegner in Ihrem Sichtfeld erschießen. Gehen Sie nun geradeaus den Berg hinauf, so stehen Sie direkt vor einer Flugzeugspitze und den **Feinddaten #40**. Wenn Sie sich von hier aus nach links zum Kartenrand orientieren und dort bis zum Ziel vorrücken, haben Sie es auch schon fast hinter sich.

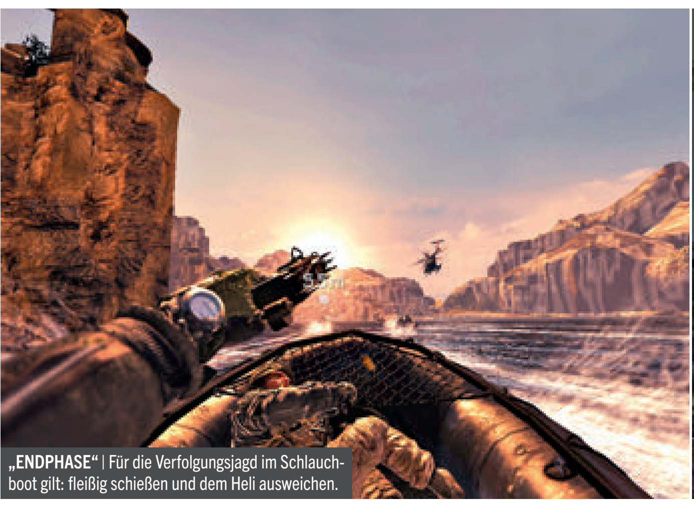
17. „WIE IN ALTEN ZEITEN“

Auch in diesem Level gilt die goldene Regel: Befolgen Sie genau die Befehle Ihres Vorgesetzten – in diesem Fall Price. Im ersten Tunnel lassen Sie die Wachen passieren und erledigen den Kerl vor dem Monitor. Östlich davon wartet **Laptop #41**. Im Dampfraum wird es erwartungsgemäß ziemlich heiß, verschanzen Sie sich am besten in dem Gang geradeaus vor Ihnen (siehe Bild). Vorher sollten Sie die Waffe mit dem Herzschlagsensor aufsammeln. Sobald Price Ihnen in den Gang folgt, sichern Sie nach hinten, er wird sich um die Gegner vorne kümmern. Vor dem Ausgang aus dieser Höhle befindet sich links eine Nische, die **Rechner #42** beherbergt. Draußen angekommen, schnappen Sie sich einen Einsatzschild und halten damit frontal auf die feindlichen Söldner zu; Price wird Ihr Ablenkungsmanöver nutzen, um diese zu erledigen. Im nachfolgenden Abschnitt werfen Sie ein paar Granaten auf die sich abseilenden Truppen und erledigen den verbleibenden Rest mit dem Einsatzschild. Im nächsten Raum raucht es gewaltig – sprinten Sie geradeaus durch in den Seitengang und holen Sie sich dort eine Knarre mit Thermalvisier sowie **Laptop #43**. Wenn die Luft zumindest kurzzeitig rein ist, werfen Sie einige (Blend-)Granaten und eilen zum Missions-Zwischenziel (klappt das nicht, nutzen Sie den Schild und gehen vorsichtig rückwärts dorthin) – Price wird umgehend aufschließen und gemeinsam erwehren Sie sich eines etwaigen Ansturms, bevor Sie durch die Tür brechen. In dem Raum, in den Sie sich gerade hineingesprengt haben, warten auch die vorletzten Feinddaten (**#44**).

Wenn Sie schnell genug sind, können Sie sich im folgenden Gefecht einen Raketenwerfer schnappen und einen der beiden Helikopter abschießen. So oder so kommen Sie aber nicht umhin, mit ein paar Salven aus Ihrem Sturmgewehr endgültig für Ruhe zu sorgen.

18. „ENDPHASE“

Der letzte Laptop mit Feinddaten (**#45**) im Spiel liegt unübersehbar auf dem Steg neben dem Schlauchboot, in dem Price schon auf Sie wartet. Der Rest ist ein Kinderspiel, sofern Sie fleißig mitfeuern und immer schön den Helikoptern ausweichen. Glückwunsch, jetzt sind Sie wirklich ein Veteran!


„ENDPHASE“ | Für die Verfolgungsjagd im Schlauchboot gilt: fleißig schießen und dem Heli ausweichen.



„CREDITS“ | Das Museum aus dem Abspann dürfen Sie auch selbst besuchen. Mehr dazu auf der nächsten Seite.

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Activision verlosen wir eine streng limitierte, fast zwei Meter hohe „Ghost"-Statue und eine nicht im Handel erhältliche Prestige-Edition von **Modern Warfare 2** für PC inklusive eines funktionierenden Nachtsichtgeräts. Um zu gewinnen, beantworten Sie bitte folgende Frage:



1x lebensgroße, streng limitierte „Ghost-Statue"

1x Call of Duty: Modern Warfare 2 – Prestige Edition (PC) inklusive funktionierendem Nachtsichtgerät

Wie heißt der Entwickler von Call of Duty: Modern Warfare 2?

A | Infinity Ward

B | Blizzard

C | Bright Future

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter von Activision und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise zahlen wir nicht bar aus.
Teilnahmeschluss: 31. Januar 2010

NACHTS IM „MUSEUM"

Der Level „Museum" steht Ihnen offen, sobald Sie die Kampagne (auf irgendeinem Schwierigkeitsgrad) gemeistert haben. Sie gelangen über das Menü „Missionswahl" dorthin.

Im Prinzip ist dieser Abschnitt nicht mehr als eine witzige Dreingabe. Sie können dort durch die Ausstellungsräume schlendern, sich einige Szenen aus der Kampagne noch einmal ansehen, Waffen begutachten, Fahrzeuge bestaunen …

Oder aber Sie schnappen sich einen Schießprügel, drücken einen der beiden roten Knöpfe (mit dem Vermerk „Auf KEINEN FALL F drücken") und stellen sich den plötzlich zum Leben erwachten Ausstellungsfiguren, die ganz plötzlich und schwer bewaffnet auf Sie losstürmen. Ziemlich sinnfrei, aber dennoch herausfordernd!

Der neue Einkaufsführer

Ab sofort präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

NEUZUGANG

Left 4 Dead 2

Kollektive Begeisterungsstürme, lautstarkes Fluchen, wutentbranntes Hämmern auf der Tastatur und hämisches Lachen – wenn solche emotionalen Ausbrüche den Redaktionsalltag durchbrechen, ist das meist ein gutes Zeichen. So geschehen in den Wochen nachdem die Testversion zu **Left 4 Dead 2** in unserer Redaktion aufschlug. Die erste Neueinsteiger-Diskussionsrunde nach dem Relaunch des Einkaufsführers in der letzten Ausgabe fiel uns leicht. Denn **Left 4 Dead 2** hat jeder von uns gespielt.

Die Pro-Argumente

Als Koop-Shooter macht **Left 4 Dead 2** alles richtig. Die Levels sind gut gestaltet und zwingen die Spieler zur Zusammenarbeit. Außerdem führten alle Redakteure die coolen Waffen und die mitreißende Atmosphäre des Zombie-Shooters als Pluspunkte ins Feld. Auch die Gefahr, dass Valves Untoten-Hatz in Bälde die Spieler ausgehen, ist nicht gegeben. Die Server sind voll und für neue Partien finden sich unkompliziert Kameraden.

Die Kontra-Argumente

Viel zu meckern hatten wir bei **Left 4 Dead 2** nicht. Die Umgebungen sind ziemlich licht und die Stimmung ist eher von Panik als von Grusel getragen. Das sollte aber keinen Horror-Fan abschrecken.

Das Ergebnis

Mit acht Pro-Stimmen und ohne Gegenstimme wird **Left 4 Dead 2** damit in den Einkaufsführer als Empfehlung der Redaktion im Bereich Mehrspieler-Shooter aufgenommen. Gleichzeitig bekommt es den PC Games Editors' Choice Award verliehen.

Sonderfall Nachfolger

In unserer Diskussionsrunde kam die Frage auf, ob **Left 4 Dead 2** seinen Vorgänger im Einkaufsführer ersetzen soll. Schließlich werden schon bald viele Fans der Serie auf den zweiten Teil umsteigen. Alternativ könnten auch beide Spiele einen Platz im Einkaufsführer bekommen und damit gleichwertig als Empfehlung der Redaktion gelten. Auch über diesen strittigen Punkt wurde abgestimmt. Ein Redakteur wollte beide Spiele vertreten sehen. Sieben Redakteure stimmten dafür, mit dem zweiten Teil den Vorgänger im Einkaufsführer zu ersetzen. Damit ersetzt **Left 4 Dead 2** den immer noch guten ersten Teil. *(cs)* ❑

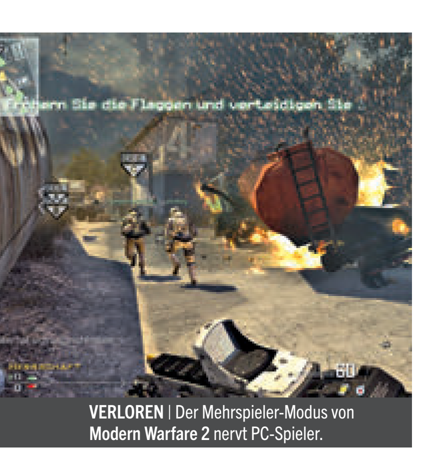
DER NEUE EINKAUFSFÜHRER

Unser neues Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den neuen PC Games Editors' Choice Award.
- Wertungen, Preis und Alter sind nicht entscheidend. Es gelten die Fragen: Welche Titel empfiehlt die Redaktion? Welche Spiele sollte jeder gespielt haben?
- PC-Perlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



HELD GEFÄLLT | **Left 4 Dead 2** macht es sich in der Rubrik Mehrspieler-Shooter bequem.



VERLOREN | Der Mehrspieler-Modus von **Modern Warfare 2** nervt PC-Spieler.

ABGELEHNT

Call of Duty: Modern Warfare 2

Der Singleplayer-Part von **Modern Warfare 2** schaffte es in der vergangenen Ausgabe, den Vorgänger im Bereich Einzelspieler-Shooter zu ersetzen. Gelingt dem Multiplayer Ähnliches?

Die Pro-Argumente

Call of Duty: Modern Warfare 2 bietet schnelle, actionreiche Partien und ein ein motivierendes Rangsystem, das nach und nach Extras und Spezialaktionen freischaltet.

Die Kontra-Argumente

Die PC-Version leidet,bedingt durch die Konsolen-Orientierung, unter Verbindungsproblemen und bietet keine dedizierten Server. Außerdem ist das Balancing nicht perfekt.

Das Ergebnis

Nur zwei Redakteure hatte **Modern Warfare 2** im Mehrspieler-Teil überzeugt. Mit sechs Gegenstimmen bleibt die Aufnahme in den Einkaufsführer verwehrt. *(cs)* ❑

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre, dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	93



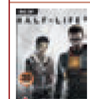
Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Mal wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity-Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

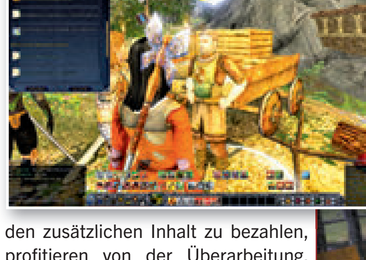
Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	87

Aufgewertet: Der Herr der Ringe Online



Stefan Weiß



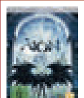


Der Herr der Ringe Online: Die Belagerung des Düsterwalds

Saubere Arbeit, Turbine: Nachdem das Add-on fertig installiert und **Der Herr der Ringe Online** frisch gepatcht war, konnte ich ohne nennenswerte Wartezeiten am Veröffentlichungstag stabil spielen. Die neuen Inhalte, allen voran das abwechslungs- und temporeiche Scharmützelsystem, lassen mich wieder öfter durch Mittelerde streifen. Profi-Spieler hatten schon am ersten Abend den neuen Maximal-Level von 65 geknackt und schreien erneut nach mehr Content. Doch auch Spieler, die nicht bereit sind, für den zusätzlichen Inhalt zu bezahlen, profitieren von der Überarbeitung, da sie zumindest eingeschränkt an den Scharmützeln teilnehmen dürfen. Außerdem kommen das dynamischere Kampfsystem sowie überarbeitete Questgebiete und viele weitere sinnvolle Änderungen allen Spielern zugute. Das sorgt für mehr Spielspaß und dafür heben wir gerne die Wertung um einen Prozentpunkt an.

Online-Rollenspiele

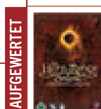
Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Aion
Getestet in Ausgabe: 12/09
In **Aion** stürzen Sie sich in spannende Spieler-gegen-Spieler-Schlachten, die mit Raid-Inhalten vermixt werden – und als Bonbon dürfen Sie dabei sogar fliegen. Wer jedoch mit PvP und stundenlangem Grinden nichts anfangen kann, ist hier falsch.

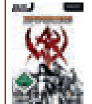
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	NC Soft
Wertung:	88

AUFGEWERTET



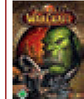
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **LotRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	88



Warhammer Online: Age of Reckoning
Getestet in Ausgabe: 12/08
Die Königsdisziplin dieses MMOs ist der Kampf Spieler gegen Spieler. Die Fraktionen Zerstörung und Ordnung geben sich in ausufernden Burgenschlachten gegenseitig auf die Mütze. Einzig das unausgeglichene Völkerverhältnis trübt den Spielspaß.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	94

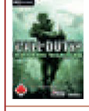
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung-:	91



Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Counter-Strike: Source
Getestet in Ausgabe: 12/05
Von wegen Killerspiel: Wer sich **Counter-Strike: Source** verschreibt, ist nicht auf eine hirnlose Ballerei aus. Der Mehrspieler-Shooter, in dem Terroristen gegen eine Anti-Terror-Einheit antreten, fordert genaues Zusammenspiel und Taktik.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	92

NEUZUGANG



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das wahlweise auch kooperativ. Oder Sie trachten den Nicht-Infizierten als mächtiger Boss-Zombie nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



Unreal Tournament 3
Getestet in Ausgabe: 01/08
Exzellente Optik, atemberaubendes Tempo, kompromisslose Action – das jüngste Kind der beliebten Mehrspieler-Shooter-Serie stellt seine Vorgänger in allen Bereichen in den makellosen, weichgezeichneten Schatten!

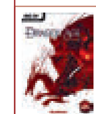
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Midway
Wertung:	91



DICKER BROCKEN | Bei den Scharmützeln treffen Sie auf die unterschiedlichsten Gegner – spannend!

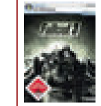
Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90



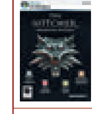
Mass Effect
Getestet in Ausgabe: 08/08
Erste Wahl für alle, die gute Science-Fiction-Geschichten lieben! Ein schlichtes Kampfsystem und eintönige Nebenquests muss man allerdings verkraften, denn hier steht die intelligente Story mitsamt zig moralischen Entscheidungen im Vordergrund.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	85



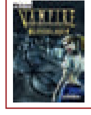
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Getestet in Ausgabe: 06/06
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89



The Witcher: Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 10/08
Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87

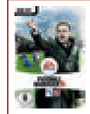


Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Getestet in Ausgabe: 02/05
Hohe Wiederspielbarkeit und faszinierende Quests voller Entscheidungsfreiheit zeichnen das herrlich finstere, aber grafisch angestaubte Vampir-Rollenspiel aus. Wichtig: Installieren Sie vor dem Spielen unbedingt (!) den aktuellsten Fan-Patch!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	88

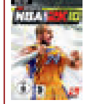
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sport-freak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



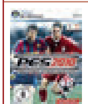
Fußball Manager 10
Getestet in Ausgabe: 12/09
Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der erstmals integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



NBA 2K10
Getestet in Ausgabe: --
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Take 2
Wertung:	--



Pro Evolution Soccer 2010
Getestet in Ausgabe: 12/09
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Konami
Wertung:	89



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: --
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

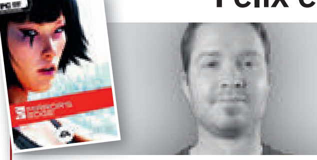
Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: --
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Sega
Wertung:	--

Felix empfiehlt:



Mirror's Edge
Getestet in Ausgabe: 03/09

Innovativ, durchgestylt und einzigartig – bei einem Spiel wie **Mirror's Edge** war es leider zu befürchten, dass es am Geschmack des Massenmarktes vorbeirauscht. Electronic Arts zögert daher, einen zweiten Teil zu produzieren, zu gering scheint das Käuferinteresse. Deshalb mein Aufruf: Geben Sie **Mirror's Edge** noch mal eine Chance! Das Spiel ist zwar mit sechs Spielstunden ziemlich kurz geraten und auch ein paar kleinere Frustmomente bleiben nicht aus, doch dafür ist **Mirror's Edge** bereits zum Schnäppchenpreis zu haben, sieht super aus und überrascht mit einer frischen Spielidee: Als Free Runner Faith fetzen Sie in Ego-Sicht durch eine futuristische Großstadt, stets auf der Flucht vor schießwütigen Verfolgern. Kämpfe nehmen nur einen kleinen Teil des Spielablaufs ein, vielmehr bilden das Rennen, Klettern, Balancieren und Springen den Kern des Spaßkonzepts. Der einzigartige, kontrastreiche Grafikstil und das intensive Mittendrin-Gefühl sind beeindruckend: Faith gerät bei längeren Sprints außer Atem, schaltet Gegner toll animiert im Nahkampf aus, bei gewaltigen Sprüngen über Häuserschluchten rudert sie elegant mit Armen und Beinen – buchstäblich schwindelerregend!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	82


KEIN TYPISCHER SHOOTER | Wer sich auf Faiths Akrobatik, die Ich-Perspektive und auf das hohe Spieltempo einlässt, den erwartet ein rauschartiges Erlebnis.

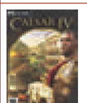
Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



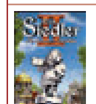
Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	91



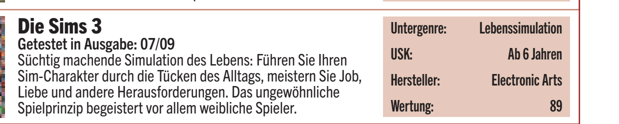
Caesar 4
Getestet in Ausgabe: 11/06
Im antiken Italien bauen Sie Siedlungen auf. Sowohl den Bedürfnissen Ihrer Bürger als auch den Forderungen des Senats gerecht zu werden, macht den besonderen Reiz aus. Hübsche Grafik, gute Bedienbarkeit, aber ein schwacher Militär-Teil.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sierra
Wertung:	81



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal!



Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Gameplay mit abtrennbaren Körperteilen ist auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



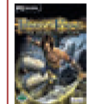
Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind die wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	92



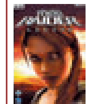
Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90



Prince of Persia: The Sands of Time
Getestet in Ausgabe: 01/04
Die Grafik wirkt heutzutage zwar angestaubt, doch das sollte Sie nicht abhalten: **Sands of Time** ist ein dramatisches, atmosphärisches Orient-Abenteuer mit wild choreographierten Kämpfen, eleganten Animationen und starkem Leveldesign!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88

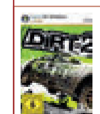


Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervige Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86

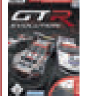
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



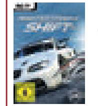
Colin McRae: Dirt 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Anstatt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87



GTR Evolution
Getestet in Ausgabe: 10/08
Die Simulationsexperten Simbin zeigen, wie ein realistisches Rennspiel aussehen sollte: Das glaubwürdige Fahrverhalten verzeiht keine Fehler, Fahrzeugeinstellungen entscheiden über Sieg und Niederlage. Nur ein ausgiebiger Karriere-Modus fehlt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Atari
Wertung:	80



Need for Speed: Shift
Getestet in Ausgabe: 11/09
Der von den Entwicklern angekündigte Neustart der Serie ist mit **Need for Speed: Shift** geglückt. Im Mittelpunkt stehen realistische Autorennen auf lizenzierten und fiktiven Strecken mit einem Fuhrparks, der über 70 Autos umfasst.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	87



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	86

Trackmania United Forever
Getestet in Ausgabe: --
Purer Arcade-Spaß und Bastelorgie in einem. **Trackmania** setzt voll und ganz auf Ihre Kreativität: Bauen Sie eigene Strecken – so abgedreht wie möglich – und tauschen Sie diese innerhalb der sehr aktiven Community. So verrückt wie süchtig machend.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	--

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, spannende Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!

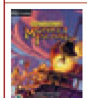


Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85

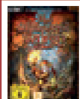
The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und auch das Rätseldesign ist fair. Die Story lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch etwas nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

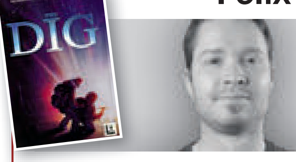
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85

Felix empfiehlt:



The Dig
Getestet in Ausgabe: 01/96

14 Jahre alt und immer noch eine Empfehlung wert! **The Dig** ist ein klassisches Sci-Fi-Adventure von Lucas Arts, das trotz seiner hohen Qualität nie die Popularität eines **Monkey Island** erreichen konnte. Die ernste Spielhandlung erzählt von einem Team von Austronauten, das eine fremde Alienwelt erforscht. Die Grafik erstrahlt zwar nur in schlichter VGA-Auflösung, doch dank des wunderbaren Soundtracks ist die Atmosphäre trotzdem beeindruckend. Sie erhalten **The Dig** über Steam (www.steampowered.com) als englischsprachige Download-Version.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	89

Special Interest

Diese brandneue Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert. Von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten! Genau diese Spaßmacher finden Sie hier!



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Number None
Wertung:	88



Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Activision
Wertung:	84



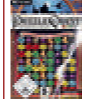
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal
Getestet in Ausgabe: 11/07
Als Gefangene einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen". Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89



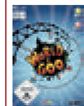
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	rondomedia
Wertung:	sehr gut



Street Fighter 4
Getestet in Ausgabe: 08/09
Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu lernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
Hinreißende 2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Sie bilden mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Dinge wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	RTL Games
Wertung:	90

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 4
Getestet in Ausgabe: 01/06
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele verschiedene Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90

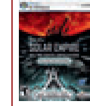
Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	90



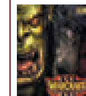
Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	90



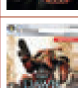
Sins of a Solar Empire
Getestet in Ausgabe: 06/08
Motivierende, ausgiebige Multiplayer-Partien bilden den Kern dieses süchtig machenden Weltall-Strategiespiels. Obwohl eher für Profis konzipiert, schließt das kluge Interface auch Einsteiger nicht aus. Eine richtige Solo-Kampagne fehlt leider.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Kalypso
Wertung:	83



Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspiel-Elemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	91



World in Conflict
Getestet in Ausgabe: 10/07 (Hauptspiel)
World in Conflict sieht fantastisch aus, bietet vielschichtige Charaktere und eine wendungsreiche Kampagne im Kalter-Krieg-Szenario. Hinzu kommt ein klassenbasierter Mehrspieler-Teil. Spielen Sie am besten den „Director's Cut" **Soviet Assault!**

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	85 (Hauptspiel)

Christian empfiehlt:



Empire at War
Getestet in Ausgabe: 04/06

Grafik, Zugänglichkeit, Spielbarkeit, Innovationen – **Star Wars: Empire at War** wurde diesbezüglich von der Genrekonkurrenz überholt und findet deshalb in unserer Bestenliste keinen Platz mehr. Dennoch hat es uns wehgetan, diese Perle gehen zu lassen. Und zwar, weil nicht nur **Star Wars**-Fans sich mit dem Mix aus Weltraum- und Planetenschlachten Kindheitsträume erfüllen, auch Echtzeit-Strategen mit Hang zu knackigen Herausforderungen und Kino-Inszenierung sollten dem Spiel eine Chance geben. Online-Spieler hingegen suchen anderswo!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	91



MIT MACHT | Sternenzerstörer, Korvetten und Jäger – **Empire at War** bringt Original-Filmeinheiten mit.

Und so geht es weiter …

Die zweite Ausgabe des neuen Einkaufsführers hatte einige Premieren zu verzeichnen. Den ersten Neuzugang, die erste Ablehnung, die erste Aufwertung. Wie gefällt Ihnen das System, mit dem wir solche Fälle nun behandeln? Fehlen Ihnen Informationen zur Redaktionsdiskussion oder den Spielen an sich? Gefällt Ihnen der neue Einkaufsführer so, wie er ist? Schreiben Sie an redaktion@pcgames.de und sagen Sie uns Ihre Meinung!

3 x PC Games Hardware

Testen Sie PC Games Hardware im Mini-Abo und holen Sie sich jetzt drei Ausgaben plus Gratis-Extra für nur € 10,50!

Scythe Kama Thermo Wireless BK

- Temperaturmessung per Infrarot
- Nur 35 Gramm schwer (inkl. Batterie)
- Anschluss an USB-Port als alternative Energiequelle
- Temperaturbereich: 0-100 °C

GRATIS-EXTRA

Bequemer und schneller online abonnieren: abo.pcgameshardware.de

Einfach Coupon ausfüllen oder im Web auf http://abo.pcgameshardware.de surfen und eine Prämie aussuchen!

[X] Ja, bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games Hardware mit DVD + Gratis-Extra für nur € 10,50!

Adresse des neuen Abonnenten:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games Hardware, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte PC Games Hardware jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DVD-Version: € 60,-/12 Ausgaben; Ausland € 72,-/12 Ausgaben; Österreich € 67,20/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der zweiten Ausgabe kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

ALS GRATIS-EXTRA ERHALTE ICH:

[X] **Scythe Kama Thermo BK** (Art.-Nr.: 1094522)

Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ **Bequem per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber

689719

☐ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

☐ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und Ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.



Coupon ausgefüllt absenden an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002(14 Cent/Min. aus dem Dt. Festnetz); **Österreich:** Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; **weitere Länder:** Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

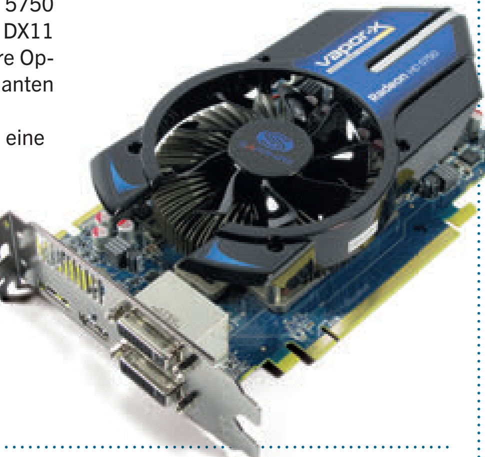
HARDWARE

RADEON-HD-5770- UND -5750-VARIANTEN
DIRECT-X-11-GRAFIKKARTEN FÜR ALLE

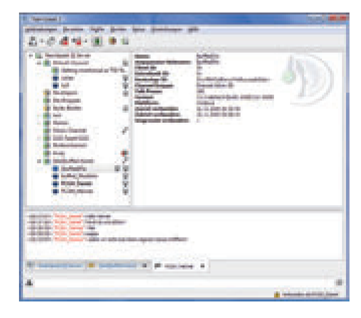
Grafikkarten mit den neuen AMD-Chips HD 5770 und HD 5750 bieten viel Leistung zum günstigen Preis und unterstützen DX11 (Windows 7), das etwa bei **Dirt 2** und **Stalker COP** für bessere Optik sorgt. Mittlerweile sind viele spannende Grafikkarten-Varianten mit diesen Chips erhältlich.

Die Radeon HD 5750 Vapor-X (siehe Bild) von Sapphire hat eine besonders effektive Kühlung, die in unserem Spieletest mit **Race Driver: Grid** sehr leise 1,0 Sone erzeugt; bei HD-5750-Karten mit Standard-Kühlung sind es 1,9 Sone. Der Preis ist mit 130 Euro fair. Der gleiche Kühler kommt bei der Radeon HD 5770 Vapor-X (150 Euro) zum Einsatz. Komplett ohne Lüfter und daher praktisch lautlos ist hingegen die Radeon HD 5750 SCS3 von Powercolor für 140 Euro. Zudem bietet Powercolor bei der HD 5770 PCS+ höhere Taktraten (875/1.225 MHz statt 850/1.200 MHz).

Info: preissuche.pcgames.de



TEAMSPEAK 3
NEUER SPRACH-CHAT VERFÜGBAR



Seit dem 19.12.2009 steht Teamspeak 3 zum kostenlosen Download bereit. Der Vorgänger war wegen ordentlicher Sprachqualität und geringer Ping-Beeinträchtigung sehr beliebt. In unserem Praxistest klingt Sprache mit Teamspeak 3 subjektiv sogar noch deutlich klarer. Auch die Verzögerungszeit ist erfreulich gering.

Zudem bietet Teamspeak 3 viele neue Funktionen. So können Sie beispielsweise bestimmen, wie laut oder leise Sie den jeweiligen Gesprächspartner hören möchten. Per 3D-Funktion ordnen Sie Ihre Mitspieler zudem vor, neben oder hinter Ihnen an – praktisch für MMO-Gruppen. Zudem verfügt jeder Chat-Channel über einen Ordner, in den Sie Dateien ablegen und herunterladen können.

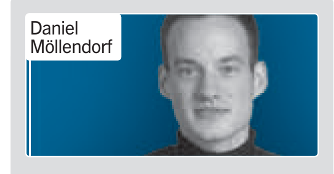
Info: www.teamspeak.com

SATA 3 UND USB 3.0
PRAXISTEST: USB 3.0 & SATA 3

Die theoretische Übertragungsrate von SATA 3 ist doppelt so hoch wie beim Vorgänger. USB 3.0 erreicht sogar eine zehnmal so hohe Bandbreite wie USB 2.0. Entsprechende Mainboards, Festplatten oder gar USB-3.0-Speichersticks sind jedoch noch selten. Zudem sank die Spiele-Ladedauer in unserem Test mit einer SATA-3-Festplatte nicht.

Info: preissuche.pcgames.de





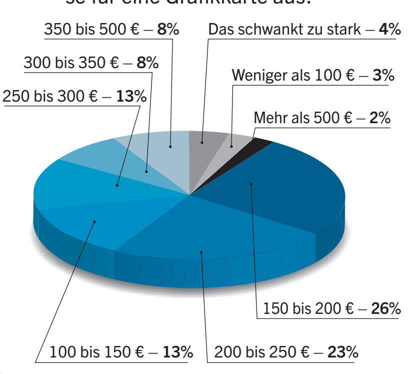
Daniel Möllendorf

„Blu-ray-Filme am PC – ein Abenteuerbericht“

„Die Blu-ray hat sich fest etabliert“ – so sieht es die Blu-ray Group und beruft sich dabei auf allerlei Umfragen. Doch was zählt, ist auf dem Platz, und als „early adopter“, also jemand der verrückt genug ist, jede Menge Geld für neue Technik auszugeben, kann ich von vielen Praxisproblemchen berichten. Seit ich vor eineinhalb Jahren meinem Wohnzimmer-PC ein Blu-ray-Laufwerk verpasst habe, freuen sich die Liebste und ich über großartige Optik, etwa bei *The Dark Knight*, *Riddick* oder *Wall-E*. Doch leider gibt es viele Blu-ray-Filme, die kaum besser aussehen als die DVD-Versionen. Oft unterstützt zudem das Filmmenü keine Maussteuerung. Viel nerviger sind jedoch die regelmäßigen Updates für den Software-Player. Mein Rat: Findige Bastler wie ich haben mit Blu-rays am PC viel Spaß – gerade da entsprechende Filme nun günstig sind. Wer nicht basteln möchte, sollte noch warten.

UMFRAGE

Wieviel Geld gibst du normalerweise für eine Grafikkarte aus?



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 1.997]

NEWSTICKER

NICHTS NEUES ZU FERMI
Konkrete Infos zu Nvidias mit Spannung erwartetem DX11-Chip Fermi gibt es noch nicht. Im Internet sind immerhin erste Bilder von funktionierenden Fermi-Grafikkarten aufgetaucht. Fertige Produkte sind angeblich ab Februar verfügbar.
Info: www.nvidia.de

RADEON HD 5850 VERGRIFFEN
Karten mit AMDs DX11-Chip HD 5850 sind sehr schnell und günstig. Allerdings sind sie derzeit nur vereinzelt im Handel erhältlich. Zudem wurde der Preis wegen der hohen Beliebtheit von rund 210 auf 240 Euro gesteigert. Wir empfehlen: abwarten.
Info: preissuche.pcgames.de

KEINE GRAFIKKARTEN VON INTEL
Mit Larrabee wollte Intel den Top-Grafikchips von AMD und Nvidia Konkurrenz machen. Dabei sollten zahlreiche kombinierte Pentium-I-Kerne für gute Spieleleistung sorgen. Intel hat nun verkündet: Larrabee wird vorerst nicht in den Handel kommen.
Info: www.pcgameshardware.de

KOMPLETT-PC FÜR SPIELER
Unsere Kollegen von der PC Games Hardware haben erneut einen schnellen Spiele-PC zusammengestellt: Der Performance-PC II verfügt über die Quadcore-CPU Core i7-860, eine Radeon HD 4890, vier GiByte RAM und kostet mit Windows 7 nur 1.049 Euro.
Info: www.pcgh.de/go/performance-pc

PCGH-SONDERHEFT: WOW VS AION
Welches MMO bietet mehr Abwechslung und macht langfristig mehr Spaß? Das PCGH-Sonderheft beantwortet diese Frage und zeigt, wie Sie die Grafik weiter verbessern oder per BIOS die Leistung bei **WoW** um 41 Prozent steigern. Erhältlich ab 27.01.
Info: www.pcgameshardware.de



GRÖSSENWAHN | Reicht ein relativ günstiger 26-Zoll-Flachbildschirm nicht, bekommen Sie noch mehr Spielfläche mit den 27- und 30-Zöllern.

Spielen mit XXL-Gefühl

Von: Marco Albert

Wie schön spielt es sich am 26-, 27- oder 30-Zoll LCD? Wir zitieren zehn aktuelle Breitbildschirme in den Größen 26 bis 30 Zoll ins Testlabor.

PC-Bildschirme im Breitbildformat haben sich mittlerweile auch bei Spielern durchgesetzt, 22- sowie 24-Zoll-LCDs kosten schon lange Zeit weniger als 300 Euro. Nun folgt mit den 26-Zöllern eine neue Generation von Monitoren – die teilweise ebenfalls für unter 300 Euro erhältlich sind. Wünschen Sie sich noch ein Zoll mehr Bildschirmdiagonale oder gar 30 Zoll, müssen Sie mindestens 1.000 Euro ausgeben. In diesem Hochpreissegment gibt es dann auch hervorragende PVA- oder IPS-Panels. PC Games hat sieben LC-Displays in den Größen 25 bis 27 Zoll, zwei 30-Zöller und als Alternative einen 22-Zoll-Bildschirm mit 120-Hertz-Technik getestet. Die Testmethoden haben wir nicht verändert, allerdings mussten wir die Messung des Inputlags etwas verfeinern und können nun genauere Angaben machen. Mehr Informationen zum Thema Inputlag finden Sie im Extrakasten. Die Leuchtdichte messen wir wie immer bei den Einstellungen 0, 50 und 100 Prozent Helligkeit des jeweiligen Bildschirms. Die Ausleuchtung wird nicht mehr grafisch dargestellt, wir geben nur noch die maximale Abweichung vom Mittelpunkt des Monitors an. Die Angaben im Bereich Eigenschaften – Betrachtungswinkel, Kontrastverhältnis (statisch) – werden ebenfalls im Testlabor ermittelt. Die eventuelle Corona-Bildung durch den Einsatz von Bildverbesserungstechniken (Overdrive) fließt außerdem in die Leistungsnote mit ein.

25 bis 27 Zoll

SAMSUNG SYNCMASTER 275T PLUS

Das Samsung Syncmaster 275T Plus ist ein 27-Zoll-LCD und stellt rund 2,3 Millionen Pixel auf über 2.000 Quadratzentimetern dar. Die Auflösung beträgt 1.920 x 1.200 Bildpunkte, sodass ein herkömmliches Singlelink-DVI-D-Kabel zur Datenübertragung ausreicht. Das Glanzlicht des Syncmaster 275T Plus ist sein hochwertiges S-PVA-Panel, das einen sehr hohen Blickwinkel erreicht. Die maximale Leuchtkraft ist mit 500 Candela pro Quadratmeter enorm und sorgt auch für ein sehr gutes statisches Kontrastverhältnis von 1.300:1. Schlieren- und Corona-Bildung sind bei 17 Millisekunden Reaktionszeit gering, nur die 28 Millisekunden Signallaufzeit (Inputlag) könnten einige Profispieler stören. Das Samsung-LCD eignet sich nach unserer Einschätzung aber trotzdem gut für alle Spiele. Helligkeitsverteilung und Interpolation fallen gut aus. Im Bildschirmmenü können Sie die Vollbildskalierung auch auf 4:3 umschalten, damit das Bild bei Auflösungen wie 1.280 x 1.024 nicht verzerrt wird. Das Samsung Syncmaster 275T Plus überzeugt uns, doch rund 1.000 Euro sind eine Menge Geld.

ASUS VW266H

Für das Asus VW266H müssen Sie rund 300 Euro ausgeben, ein 24-Zöller kostet nicht viel weniger. Mit dem VW266H bekommen Sie 64,9 Zentimeter (25,5 Zoll) Bildschirmdiagonale, die Auflösung 1.920 x 1.200 und digitale Eingänge wie DVI-D sowie HDMI

mit HDCP-Unterstützung. Analog schließen Sie das LCD per D-Sub (VGA) oder Komponente an. Doch der niedrige Preis erlaubt offenbar nur ein TN-Panel. Diese „Bildröhre“ überrascht uns mit dem für ein TN-Panel breiten Blickwinkel von 165 (horizontal) beziehungsweise 160 Grad (vertikal). Asus hat beim VW266H vor allem an die Spieler gedacht und erlaubt die manuelle Einstellung der Overdrive-Elektronik. Sie wählen im Bildschirmmenü in vier Stufen die Stärke des Effekts aus. Wenn Sie Overdrive maximieren, erhalten Sie 15 Millisekunden Reaktionszeit, allerdings auch eine starke Corona-Bildung. Schalten Sie Overdrive komplett ab, liegt die Schaltgeschwindigkeit bei 30 Millisekunden. Asus stellt ab Werk die mittlere Stufe ein – ein Kompromiss zwischen Corona-Bildung und Reaktionszeit. Der Inputlag liegt unter einem Bild pro Sekunde (4 Millisekunden). Das Asus VW266H eignet sich vor allem für Spieler und ist sehr preiswert, hat aber Schwächen bei der Helligkeitsverteilung.

ACER B273HUYMIDHZ

Das Acer B273HUymidhz hat nicht nur eine ungewöhnliche Bezeichnung, sondern arbeitet auch mit der seltenen 16:9-Auflösung von 2.048 x 1.152 Bildpunkten. Das LC-Display ist für den Einsatz im Büro konzipiert. Entsprechend hoch ist mit 27 Millisekunden auch die Reaktionszeit. Das Inputlag fällt mit 9 Millisekunden akzeptabel aus. Die Hintergrundbeleuchtung lässt das TN-Panel mit bis zu 404 Candela pro Quadratmeter strahlen. Gegen das Acer B273HUymidhz sprechen der geringe Blickwinkel (155/145 Grad) und der hohe Stand-by-Stromverbrauch von 12 Watt. Für Spieler ist das Acer-Display nicht die erste Wahl, Filme und Excel-Dateien stellt es aber problemlos dar.

IIYAMA PROLITE E2607WS

Das Iiyama Prolite E2607WS bietet eine Bildschirmdiagonale von 66 Zentimetern (26 Zoll) und beherbergt ein TN-Panel. Damit haben Sie einen geringfügig eingeschränkten Blickwinkel von 160 (horizontal) beziehungsweise 150 Grad (vertikal). Das Inputlag ist mit 6 Millisekunden nicht wahrnehmbar, die Reaktionszeit von noch akzeptablen 22 Millisekunden sorgt allerdings für geringes Schlieren. Die Ausleuchtung mit Abweichungen von bis zu 24 Prozent ist so ungleichmäßig, dass es selbst mit dem bloßem Auge auffällt. Farbbrillanz und -echtheit lassen ebenfalls Wünsche offen. Das Iiyama Prolite E2607WS bietet zwar solide Leistung zum fairen Preis, ist dafür aber schlecht ausgeleuchtet.

HEWLETT-PACKARD 2509M

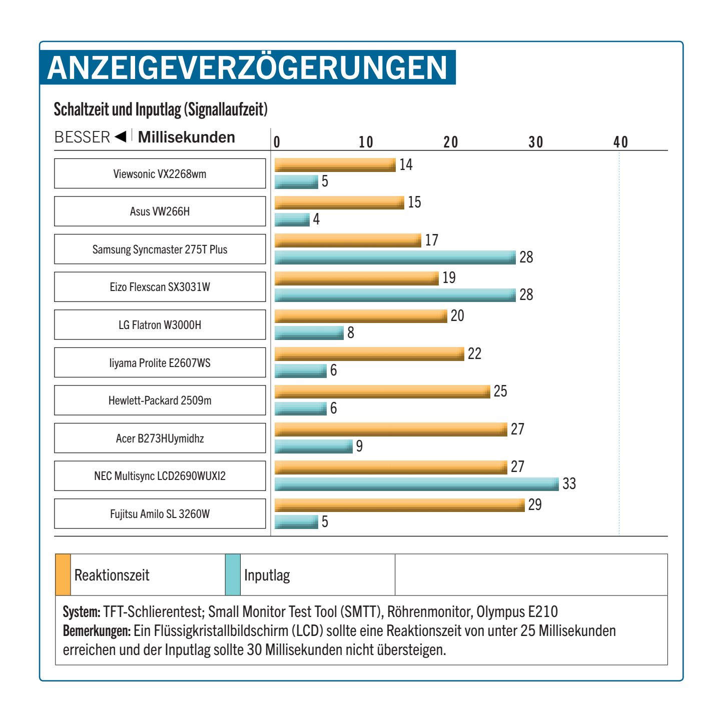
Das Hewlett-Packard 2509M ist der einzige Flachmann im Test, der nicht entspiegelt ist. Durch die maximale Leuchtdichte von 300 Candela pro Quadratmeter wird der Spiegeleffekt ein wenig gemildert. Das eingesetzte TN-Panel arbeitet mit der Auflösung 1.920 x 1.080 und bietet einen akzeptablen Blickwinkel (155/155 Grad). Die Reaktionszeit ist aber mit 25 Millisekunden zu hoch. Das Inputlag liegt bei 6 Millisekunden, dies ist für die meisten Spieler nicht wahrnehmbar. Die Interpolation von kleineren Auflösungen führt der 2509M nur befriedigend aus, im Bildschirmmenü können Sie von Vollbildskalierung auf Interpolation im korrekten Seitenverhältnis umschalten. Mit dem Hewlett-Packard 2509M bekommen Sie für rund 280 Euro ein günstiges LCD, das allerdings etwas zu langsam schaltet.

FUJITSU AMILO SL 3260W

Das Fujitsu Amilo SL 3260W wird ohne DVI-D-Anschluss ausgeliefert. Dafür bekommen Sie zweimal HDMI mit HDCP-Unterstützung. Ein Adapter von DVI-D auf HDMI ist nicht im Lieferumfang. Das verwendete TN-Panel ermöglicht immerhin einen Blickwinkel von 165 beziehungsweise 160 Grad. Für ein 26-Zoll-LCD nimmt das Amilo SL 3260W mit 40 Watt wenig Energie auf. Die Reaktionszeit liegt bei 29 Millisekunden, damit sind deutliche Schlieren erkennbar. Das Inputlag ist mit 5 Millisekunden sehr gut. Zum guten Kontrastverhältnis von 862:1 kommt eine maximale Luminanz von 330 Candela pro Quadratmeter – auch das reicht aus. Das LCD interpoliert die Auflösungen 1.280 x 1.024 und 1.680 x 1.050 befriedigend; Text wird beispielsweise unscharf. Zudem ist die Leuchtkraft schlecht verteilt, an den Rändern weicht die Helligkeit bis zu 19 Prozent vom Mittelpunkt ab. Das Fujitsu Amilo SL 3260W kostet mit 290 Euro nicht viel, für Spieler gibt es allerdings bessere LC-Displays wie das Asus VW222H.

NEC MULTISYNC LCD 2690WUX12

Im NEC Multisync LCD2690WUXI2 kommt ein H-IPS-Panel zum Einsatz. Der Vorteil gegenüber der S-IPS-Variante ist, dass bei seitlicher Betrachtung kaum Farbdarstel-



DER INPUTLAG

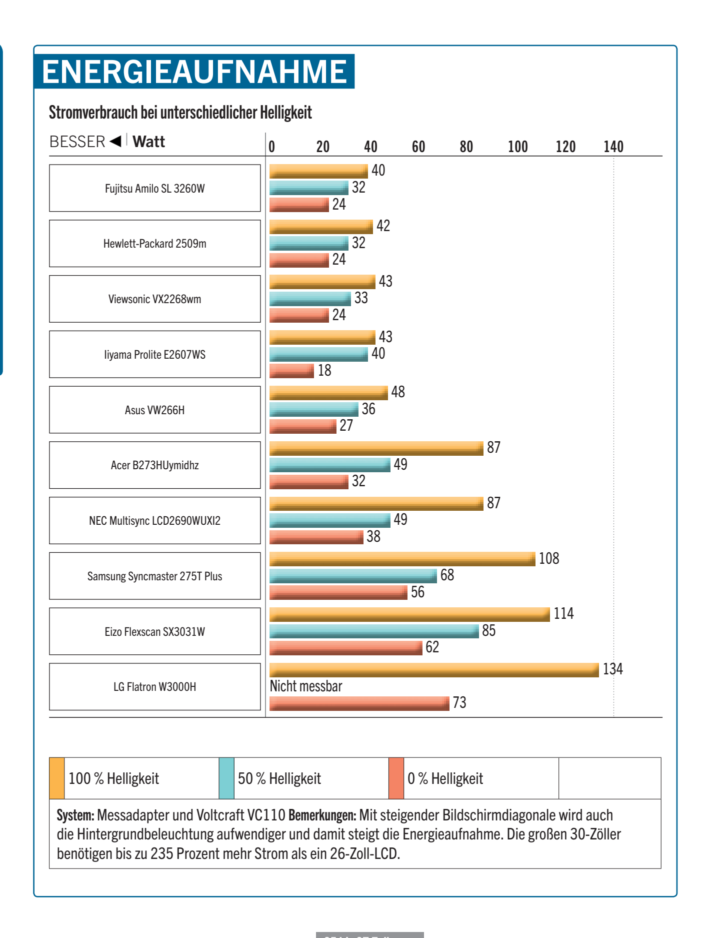
Der Inputlag ist inzwischen ein wichtiges Leistungsmerkmal für LC-Displays geworden. Vor allem Spieler müssen auf eine kurze Signallaufzeit achten.

In jedem Flüssigkristallbildschirm arbeitet eine Elektronik, die das von der Grafikkarte kommende Signal verarbeitet. Diverse Techniken zur Verbesserung des Bildes (beispielsweise Overdrive) sorgen dafür, dass einige Millisekunden vergehen, bis das Bild auf dem LCD sichtbar wird. Bei einem herkömmlichen Röhrenmonitor wird das Bild schneller erzeugt, es entsteht kein messbarer Inputlag. Mithilfe einer digitalen Spiegelreflexkamera und eines Röhrenmonitors ist es möglich, die Signallaufzeit sichtbar zu machen. Allerdings handelt es sich dabei nur um eine Annäherung an den tatsächlichen Wert für den Inputlag. Die Monitor-Experten Prad.de haben zum Thema Inputlag größere Untersuchungen angestellt und ein spezielles Hilfsprogramm entwickelt. Mehr Informationen dazu finden Sie unter dem WEBCODE 27ZK. Das Small Monitor Test Tool (SMTT) erzeugt sehr hohe Fps-Raten und zeigt eine Art Stoppuhr an verschiedenen Positionen des Monitors an. Mit einer Spiegelreflexkamera und der Blende 1/160 fotografieren wir die „Uhr“ auf dem LCD und auf einem Röhrenmonitor gleichzeitig. Es werden pro Display 60 Bilder erstellt. Anschließend werten wir die Bilder nach einer speziellen Vorgehensweise aus und ermitteln die Signallaufzeit eines LC-Displays.

Die meisten Spieler stört eine Signallaufzeit von zwei Bildern pro Sekunde (Fps) nicht, das entspricht etwa 30 Millisekunden. Trotzdem nehmen beispielsweise Profispieler die Verzögerung durch den Inputlag wahr. Daher sollte die Signallaufzeit unter 2 Fps liegen.



SIGNALLAUFZEIT | Sie können die unterschiedlichen Zeiten auf den beiden Monitoren erkennen. An der fünften Zahl auf dem linken Monitor (LCD) sehen Sie, dass dieser gerade durchschaltet.



lungsveränderungen auftreten. Der Bildschirm richtet sich an Bildbearbeiter oder Layouter und weniger an Spieler. Daher ist die Reaktionszeit mit 27 Millisekunden recht hoch. Der Inputlag liegt bei 33 Millisekunden, das entspricht etwa zwei Bildern pro Sekunde (Fps) Verzögerung. Dafür können Sie das Multisync LCD2690WUXI2 in der Höhe verstellen, neigen und drehen. Die maximale Leuchtdichte liegt nur bei 205 Candela pro Quadratmeter. Das hat auch ein geringes Kontrastverhältnis von 600:1 zur Folge. Das für die Bildbearbeitung erforderliche Hardware-Farbkalibrierungs-Kit fehlt aber im Lieferumfang. Die notwendigen 1.000 Euro für das NEC Multisync LCD2690WUXI2 sollten Spieler besser für das Samsung Syncmaster 275T Plus investieren.

30 Zoll

EIZO FLEXSCAN SX3031W

Das Eizo Flexscan SX3031W ist ein 30-Zoll-LCD (75,6 Zentimeter Bilddiagonale) und erreicht eine Auflösung von 2.560 x 1.600 Bildpunkten. Das S-PVA-Panel bietet einen sehr hohen Blickwinkel von 175 Grad horizontal sowie vertikal. Die Größe des Bildschirms fordert ihren Tribut bei der Energieaufnahme: Bei 100 Prozent Helligkeit benötigt das Display 114 Watt, im Stand-by sind es immer noch zu hohe 9 Watt. Die Reaktionszeit ist mit 19 Millisekunden gut und der Inputlag mit 28 Millisekunden befriedigend. Die 250 Candela pro Quadratmeter maximale Leuchtkraft reichen zum Arbeiten und Spielen aus, sind jedoch für Präsentationen zu wenig. Punkten kann der riesige Bildschirm vor allem bei der Interpolation: Selbst 4:3-Auflösungen werden gestochen scharf im Vollbild dargestellt. Ebenfalls sehr gut ist die Helligkeitsverteilung, da die Werte am Rand kaum vom Mittelpunkt abweichen. Das Eizo Flexscan SX3031W ist eindeutig das beste 30-Zoll-LCD, das bisher den Weg in unsere Redaktion gefunden hat. Der hohe Preis von 2.300 Euro schreckt allerdings ab.

LC-DISPLAYS

Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien

25 bis 27 Zoll

PC Games TOP-PRODUKT 1,99 01/2010 · PC Games PREIS-LEISTUNG 2,06 01/2010

Produktname	Syncmaster 275T Plus	VW266H	B273HUymidhz	Prolite E2607WS	HP 2509m
Hersteller	Samsung (www.samsung.de)	Asus (www.asus.de)	Acer (www.acer.de)	Iiyama (www.iiyama.de)	Hewlett-Packard (www.hp.com)
Preis	Ca. € 1.000,-	Ca. € 300,-	Ca. € 430,-	Ca. € 330,-	Ca. € 280,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Ausstattung (20 %)	1,58	1,86	1,73	1,87	1,88
Diagonale/Anschlüsse	68,58 cm (27 Zoll)/D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	64,9 cm (25,5 Zoll)/D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	68,58 cm (27 Zoll)/D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	66 cm (26 Zoll)/D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	63,5 cm (25 Zoll)/D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.200/0,303 mm	1.920 x 1.200/0,287 mm	2.048 x 1.152/0,291 mm	1.920 x 1.200/0,287 mm	1.920 x 1.080/0,288 mm
Panel	S-PVA (Patterned Vertical Alignment)	TN (Twisted Nematic)	TN (Twisted Nematic)	TN (Twisted Nematic)	TN (Twisted Nematic)
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	6 ms/intern	2 ms/intern	5 ms/intern	2 ms/intern	3 ms/intern
Gewicht/Maße	10,4 kg/63 x 47 x 28 cm	7,9 kg/60 x 46 x 23 cm	9,5 kg/64 x 43 x 24 cm	8,3 kg/60 x 47 x 24 cm	7,0 kg/62 x 44 x 20 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/30 Grad/80 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	25 Grad/20 Grad/100 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	05 Grad/30 Grad/0 mm
TCO/Garantie	03/3 Jahre	-/3 Jahre	03/3 Jahre	-/3 Jahre	-/3 Jahre
Sonstiges	USB-Hub, Komponente, FBAS, S-Vid.	Lautsprecher, Komponente	Lautsprecher	Lautsprecher	Lautsprecher
Eigenschaften (20 %)	2,73	2,71	3,01	2,70	2,58
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	175/175 Grad	165/160 Grad	155/145 Grad	160/150 Grad	155/155 Grad
Kontrastverhältnis	1.300:1	750:1	900:1	700:1	1.000:1
Leistungsaufnahme**/Stand-by	108/9 Watt	48/7 Watt	87/12 Watt	43/5 Watt	42/7 Watt
Leistung (60 %)	1,88	1,92	2,00	2,24	2,34
Reaktionszeit/Schlieren-/Corona-Bildung	17 ms/gering/gering	15 bis 30 ms/sehr gering/gering	27 ms/sichtbar/keine	22 ms/gering/gering	25 ms/gering/gering
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/28 ms	Ja/4 ms	Ja/9 ms	Ja/6 ms	Ja/6 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 Prozent)	76, 213, 500 cd/m²	59, 149, 290 cd/m²	66, 170, 404 cd/m²	19, 162, 279 cd/m²	77, 181, 300 cd/m²
Interpolation*	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, Aspekt/befriedigend
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Maximal 7 Prozent	Maximal 21 Prozent	Maximal 10 Prozent	Maximal 24 Prozent	Maximal 17 Prozent
Farbbrillanz/Farbechtheit Erklärung: Die rote, grüne und blaue Linie müssen möglichst übereinander liegen, zudem sollten die Linien gerade nach oben laufen.					
FAZIT	⊕ LED-Helligkeit einstellbar ⊕ Hohes Kontrastverhältnis ⊖ Hoher Inputlag	⊕ Overdrive einstellbar ⊕ Inputlag/Reaktionzeit ⊖ Helligkeitsverteilung	⊕ HDCP-Unterstützung ⊕ Hohe Leuchtkraft ⊖ Reaktionszeit	⊕ Günstiger Preis ⊕ Inputlag ⊖ Schlechte Helligkeitsverteilung	⊕ Günstiger Preis ⊖ Interpolation ⊖ Reaktionszeit
	Wertung: 1,99	Wertung: 2,06	Wertung: 2,15	Wertung: 2,26	Wertung: 2,29

* (1.280 x 1.024/1.680 x 1.050) ** Helligkeit auf 100 Prozent

LG FLATRON W3000H

Dem LG Flatron W3000H fehlt ein Bildschirmmenü. Wir konnten auch keine Software auf der beiliegenden CD finden, die diese Funktion bietet. Damit können Sie am LCD nur die Helligkeit verändern – und das auch noch ohne Anzeige. Das LG Flatron W3000H arbeitet mit einem S-IPS-Panel und mit der 16:10-Auflösung 2.560 x 1.600. Der horizontale und der vertikale Blickwinkel liegen bei 170 Grad. Die hohe Leuchtdichte von 375 Candela pro Quadratmeter sorgt für eine hohe Energieaufnahme von 134 Watt. Im Stand-by messen wir immer noch 15 Watt! Durch den hohen Schwarzwert von 0,5 Candela pro Quadratmeter erreicht das LCD nur ein Kontrastverhältnis von 750:1. Die Helligkeitsverteilung fällt ebenfalls nur befriedigend aus: Am Rand leuchtet das LCD bis zu 15 Prozent heller als im Innenbereich. Mit der Reaktionszeit von 20 Millisekunden sind die meisten Spiele spielbar. Der Inputlag liegt mit 8 Millisekunden bei einem Fps. Insgesamt bietet das LG Flatron W3000H mit rund 1.150 Euro einen günstigen Einstieg in die 30-Zoll-Klasse.

DIE 22-ZOLL-ALTERNATIVE: VIEWSONIC VX2268WM

Wie Samsung hat auch Viewsonic mit dem VX2268wm ein 120-Hertz-LCD im Programm. Mit diesem Bildschirm können Sie Nvidias 3D-Technik 3D Vision nutzen. Das LCD eignet sich aber auch ohne 3D-Funktionen gut für Spieler, da es mit einer kurzen Reaktionszeit und einem kaum wahrnehmbaren Inputlag überzeugt. Allerdings kostet das 22-Zoll-Display kaum weniger als ein 26-Zöller.

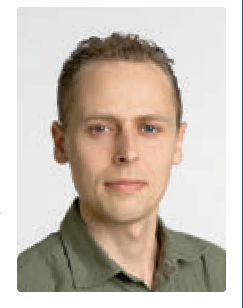
FAZIT

25- bis 30-Zoll-Monitore

Möchten Sie kostengünstig in die 26-Zoll-Klasse einsteigen, greifen Sie zum Asus VW266H. Spielt Geld keine Rolle, so empfehlen wir Ihnen das Eizo Flexscan SX3031W. Einen guten Kompromiss zwischen Bilddiagonale und Preis bekommen Sie mit dem Samsung Syncmaster 275T Plus oder dem LG Flatron W3000H.

MEINUNG AUS DER REDAKTION

Die Größe zählt doch!



An meinem Spielerechner daheim arbeitet noch ein 22-Zoll-Breitbildschirm mit einer Auflösung von 1.680 x 1.050 Pixeln. Nach diesem Test überlege ich ernsthaft, in ein neues LCD zu investieren. Wobei das Eizo Flexscan SX3031W natürlich alle meine Bedürfnisse erfüllen könnte, doch circa 2.300 Euro sind ein paar Euro zu viel. An zweiter Stelle meiner Wunschliste steht das Samsung Syncmaster 275T Plus. Die native Auflösung von 1.920 x 1.200 Bildpunkten würde sicher auch meiner aktuellen Rechnerkonfiguration entgegenkommen, denn Spiele in diesen Auflösungen brauchen vor allem Grafikchip-Power.

Nun sind aber rund 1.000 Euro für das Samsung-Display immer noch zu viel. Daher kommt jetzt Nummer 3 meiner Wunschliste ins Spiel: Das Asus VW266H kostet etwa 300 Euro, bietet fast 26 Zoll Bildschirmdiagonale und ebenfalls die Auflösung 1.920 x 1.200. Damit habe ich einen vernünftigen Verwendungszweck für mein Weihnachtsgeld gefunden. Vielleicht geht der Traum vom 30-Zöller nächstes Jahr in Erfüllung.

»30 Zoll hätte ich gern, aber nur 26 Zoll kann ich mir leisten.«

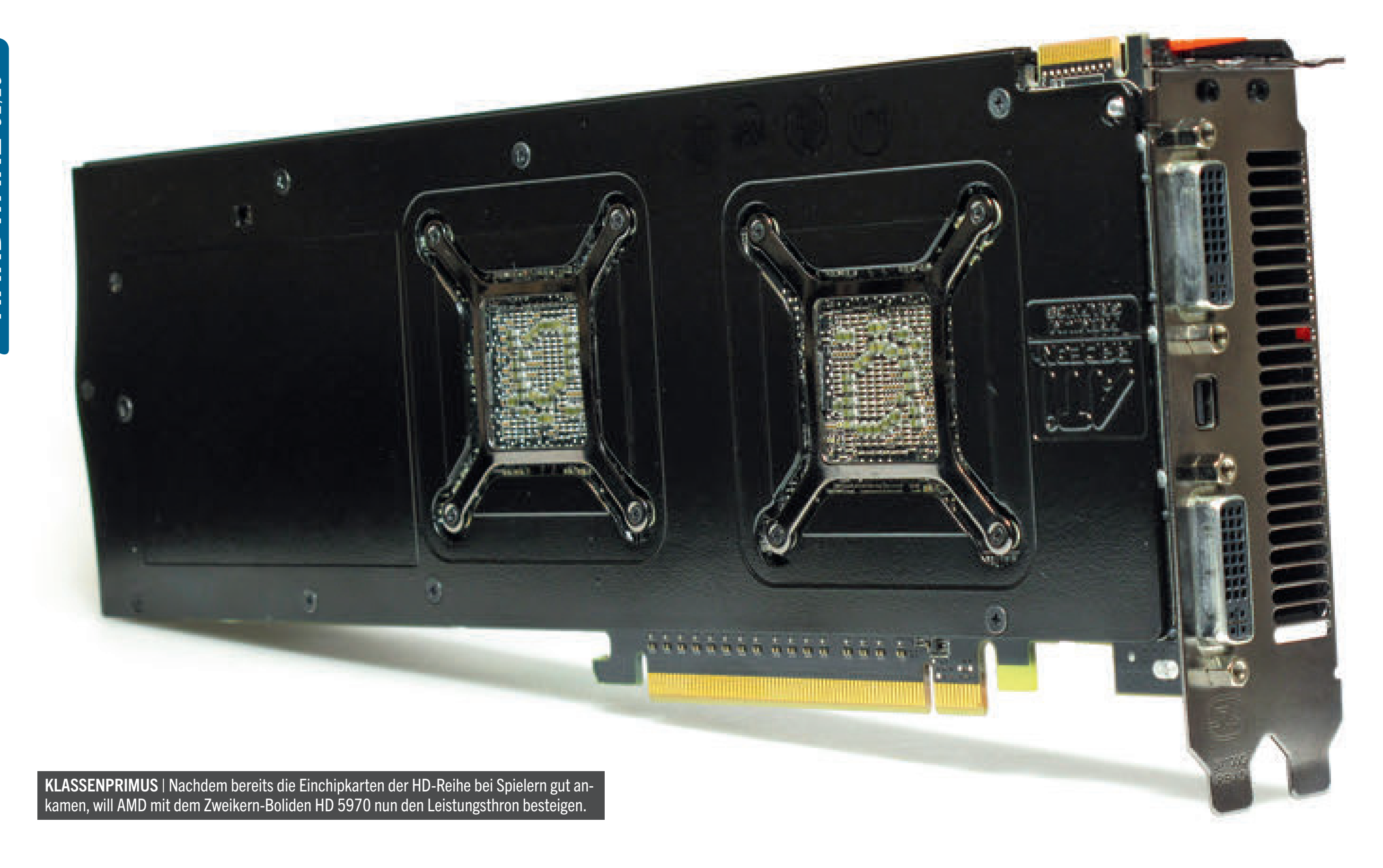
Marco Albert, Fachbereich Monitore

LC-DISPLAYS

Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien

			30 Zoll (TOP-PRODUKT GameStar 1,99 01/2010)		Alternative: 22 Zoll
Produktname	**Amilo SL 3260W**	**Multisync LCD2690WUXI2**	**Flexscan SX3031W**	**Flatron W3000H**	**VX2268wm**
Hersteller	Fujitsu (de.ts.fujitsu.com)	NEC (www.nec-display-solutions.de)	Eizo (www.eizo.de)	LG (www.lge.com/de)	Viewsonic (www.viewsonic.de)
Preis	Ca. € 290,-	Ca. € 1.000,-	Ca. € 2.300,-	Ca. € 1.150,-	Ca. € 280,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Befriedigend	Ungenügend	Gut	Befriedigend
Ausstattung (20 %)	**1,86**	**1,67**	**1,55**	**1,66**	**2,14**
Diagonale/Anschlüsse	64,9 cm (25,5 Zoll)/D-Sub, 2 x HDMI (HDCP)	64,9 cm (25,5 Zoll)/D-Sub, DVI-I, DVI-D (HDCP)	75,6 cm (30 Zoll)/DVI-D (Duallink), DVI-D (Singlelink)	76,2 cm (30 Zoll)/DVI-D (Duallink)	56 cm (22 Zoll)/D-Sub, DVI-D (HDCP)
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.200/0,287 mm	1.920 x 1.200/0,287 mm	2.560 x 1.600/0,25 mm	2.560 x 1.600/0,252 mm	1.680 x 1.050/0,264 mm
Panel	TN (Twisted Nematic)	H-IPS (In Plane Switching)	S-PVA (Patterned Vertical Alignment)	S-IPS (Super In Plane Switching)	TN (Twisted Nematic)
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	2 ms/intern	8 ms/intern	6 ms/intern	5 ms/intern	2 ms/intern
Gewicht/Maße	10,5 kg/60 x 48 x 24 cm	12,6 kg/59 x 44 x 31 cm	15,3 kg/69 x 58 x 27 cm	12,3 kg/71 x 63 x 27 cm	5,8 kg/51 x 44 x 20 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/20 Grad/0 mm	170 Grad/35 Grad/150 mm	35 Grad/33 Grad/90 mm	350 Grad/30 Grad/100 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm
TCO/Garantie	05/3 Jahre	03/3 Jahre	03/5 Jahre	-/3 Jahre	-/3 Jahre
Sonstiges	S/PDIF-Ausgang	-	Kein HDCP	-	120-Hz-Technik, Lautsprecher
Eigenschaften (20 %)	**2,59**	**3,01**	**2,74**	**2,86**	**2,54**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	165/160 Grad	170/170 Grad	175/175 Grad	170/170 Grad	155/145 Grad
Kontrastverhältnis	862:1	600:1	799:1	750: 1	940:1
Leistungsaufnahme**/Stand-by	40/7 Watt	90/9 Watt	114/9 Watt	134/15 Watt	43/3 Watt
Leistung (60 %)	**2,57**	**2,72**	**1,89**	**1,97**	**1,85**
Reaktionszeit/Schlieren-/Corona-Bildung	29/deutlich sichtbar/gering	27 ms/sichtbar/keine	19 ms/sehr gering/keine	20 ms/gering/gering	14 ms/fast keine/gering
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Bedingt/5 ms	Ja/33 ms	Ja/28 ms	Ja/8 ms	Ja/5 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	122, 224, 330 cd/m²	13, 70, 205 cd/m²	73, 142, 250 cd/m²	95, -, 375 cd/m²	66, 158, 282 cd/m²
Interpolation*	Vollbildschirm/befriedigend	Vollbild, Aspekt, manuell/befriedig.	Vollbild/sehr gut	Vollbild/gut	Vollbild, Aspekt/befriedigend
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Maximal 19 Prozent	Maximal 14 Prozent	Maximal 4 Prozent	Maximal 15 %	Maximal 16 Prozent
Farbbrillanz/Farbechtheit **Erklärung:** Die rote, grüne und blaue Linie müssen möglichst übereinander liegen, zudem sollten die Linien gerade nach oben laufen.					
FAZIT	+ Günstiger Preis – Reaktionszeit – Interpolation	+ Benutzerdefinierte Interpolation + Viele Optionen im OSD – Reaktionszeit/Inputlag	+ Blickwinkel + Helligkeitsverteilung + Interpolation	+ Ergonomie – Energieaufnahme – Kein Bildschirmmenü (OSD)	+ 120-Hertz-LCD (3D Vision) + Inputlag – Interpolation
	Wertung: 2,43	**Wertung: 2,57**	**Wertung: 1,99**	**Wertung: 2,08**	**Wertung: 2,05**

* (1.280 x 1.024/1.680 x 1.050) ** Helligkeit auf 100 Prozent



KLASSENPRIMUS | Nachdem bereits die Einchipkarten der HD-Reihe bei Spielern gut ankamen, will AMD mit dem Zweikern-Boliden HD 5970 nun den Leistungsthron besteigen.

AMDs Radeon HD 5970 im Test

Von: Raffael Vötter

Mit der neuen HD 5970 bringt Ati nun das Spitzenmodell der Radeon-HD-5000-Serie auf den Markt. Ist dies die schnellste Grafikkarte der Welt?

Die intern verwendeten Codenamen der HD-5000-Familie („Evergreen“) lehnen sich allesamt an immergrüne Pflanzen an. Das neue Flaggschiff Radeon HD 5970 („Hemlock“) wurde nach einer bis zu 30 Meter hohen kanadischen Tanne benannt. Angesichts der Ausmaße des 3D-Boliden ist das wenig verwunderlich: Mit einer Gesamtlänge von rund 31 Zentimetern ist AMD/Atis HD 5970 eine der längsten Endkunden-Grafikkarten aller Zeiten.

HD 5970 = HD 5870 X2

Mit der Radeon HD 5970 verwirft AMD das Namensschema, das seit der HD-3000-Serie Bestand hatte. Während die Grafikkarten Radeon HD 3870 X2 und HD 4870 X2 anhand des Anhängsels „X2“ eindeutig als Platinen mit zwei Grafikchips (Dual-GPU-Platinen) erkennbar sind, setzt nun auch AMD auf Verschleierung. Nichtsdestotrotz kooperieren auch bei der Radeon HD 5970 zwei Grafikchips mittels Crossfire auf einer Platine. Ati geht hierbei denselben Weg, den auch Nvidia beim Design der Geforce GTX 295 einschlug: Zwar kommen zwei unbeschnittene Grafikchips zum Einsatz, jedoch mit einer im Vergleich zum Single-Chip-Modell reduzierten Taktung. In Zahlen ausgedrückt: Auf der HD 5970 rechnen zwei vollwertige „Cypress“-Chips mit je 1.600 Shader-ALUs, 80 Textureinheiten und 32 Raster-Operatoren (ROPs), wie sie auch auf der HD 5870 zum Einsatz kommen. Im Vergleich zu Letzterer reduzierte man den Takt um 15 Prozent von 850 auf 725 MHz. Auch der Grafikspeicher, 1.024 Megabyte pro Grafikchip, arbeitet nur mit 2.000 MHz. Kurz: Die Radeon HD 5970 entspricht zwei HD-5870-Karten mit HD-5850-Takt.

ARCHITEKTURDETAILS

Damit das Onboard-Crossfire auf jeder Hauptplatine funktioniert, ist ein weiterer Chip unverzichtbar: der PLX-Switch des Typs 8647. Dieser sitzt wie bei den Vorgängern HD 4870 X2 und HD 3870 X2 mittig und dient der Kommunikation der Chips untereinander. Obgleich AMD mit PCI-Express-2.1-Kompatibilität wirbt, bleibt diese auf der Strecke – der Brückenchip beherrscht nämlich nur die 2.0-Spezifikation. In der Praxis kann die Radeon HD 5970 ergo keinen Vorteil gegenüber zwei HD-5800-Einzelkarten im Crossfire-Betrieb für sich verbuchen – zumindest solange die Platine zweimal 16 PCI-Express-2.0-Bahnen (Lanes) zur Verfügung stellen kann.

MIKRORUCKELN

Im Vorfeld der Veröffentlichung hofften viele Interessenten auf eine Beseitigung des Mikroruckel-Phänomens bei der HD 5970. Beim Mikroruckeln handelt es sich um eine unregelmäßige Ausgabe der einzelnen Bilder (Frames) an den Monitor. Die Ursache hierfür liegt bei der Multi-GPU-Rendermethode Alternate Frame Rendering (AFR). Beim AFR arbeitet jeder Grafikchip im Verbund abwechselnd mit den anderen an ganzen Bildern. Aufgrund von unterschiedlichen Arbeitslasten (Workloads) einzelner Frames kommt es oft vor, dass mehrere Bilder fast gleichzeitig fertig werden, gefolgt von einer größeren Zeitspanne bis zum nächsten Bild. Die Folge ist eine gefühlt niedrige Framerate, obwohl nominell genug Bilder pro Sekunde vorliegen. Mangels Verbesserungen gilt: Auch bei der Radeon HD 5970 ist es eher Regel denn Ausnahme, dass die angezeigte Framerate nicht dem gefühlten Ergebnis entspricht. Die Ausmaße des Mikroruckler-Phänomens sind vergleichbar mit der Vorgängerin Radeon HD 4870

X2 und damit zwischen akzeptabel (**Crysis Warhead**) und katastrophal unregelmäßig (**Call of Duty 5/6**). Mikroruckeln wird von jedem Menschen anders wahrgenommen. Normalerweise wird das Problem unterhalb von 40 Fps fühlbar; unterhalb von 30 Bildern pro Sekunde fällt es sehr deutlich aus. Hier liegt ein Vorteil der HD 5970: Dank ihrer üppigen Rechenleistung rangiert sie in üblichen Einstellungen nur selten in diesen Fps-Regionen. Da Ati jedoch mit hervorragender Supersampling-Kantenglättung wirbt und dieses die Bildrate schnell unter die 30er-Marke drückt, wird das Problem schnell akut.

DIE PLATINE

Wie bei den Dual-GPU-Vorgängern sitzen die zwei Grafikchips links und rechts auf der elektronischen Leiterplatte (PCB), umringt von jeweils 1 Gigabyte GDDR5-Grafikspeicher, die Hälfte auf der Vorder-, die andere auf der Rückseite der Platine. Der Speicher entstammt wie bei allen anderen HD-5000-Karten der T2C-Auswahl von Hynix, die bis 2.500 MHz spezifiziert ist (0,4 Nanosekunden Zugriffszeit). Auf der Radeon HD 5970 ist der Speicher also deutlich untertaktet.

Interessant sind neben der freien Lötstelle für einen zweiten 8-Pin-Stromanschluss auch die beiden „Löcher" bei der Spannungsversorgung: Pro Grafikchip sind drei Phasen installiert, vier hätten Platz. Mit diesen beiden Erweiterungspunkten hält sich AMD künftige, übertaktete Versionen der Karte offen, die eine stärkeren Stromversorgung benötigen. Apropos Versorgung: Die Controllerchips bezieht AMD wieder von Volterra, bei den eingesetzten Exemplaren handelt es sich erneut um jene des Typs VT1165. Ein von AMD angebotenes Overvolting-Tool kann diese ansprechen – ebenso wie die Version 1.4 von MSIs Afterburner-Tool (WEBCODE: 27ZC) und Sapphires Programm „Redline".

KÜHLUNG

Der Kühler verfügt über eine optisch schlichte, aber mächtige Vakuum-Dampfkammer (Vapor Chamber), welche laut AMD bis zu 400 Watt Abwärme abtransportieren kann. Die nötige Frischluft spendet der schon von den HD-5800-Geschwistern bekannte Radiallüfter mit 0,8 Ampere Stromstärke und 75 Millimetern Durchmesser. Sowohl eine dicke Grund- als auch eine metallene Rückplatte bedecken dabei stets den Grafikchip, den Speicher, die Module für die Spannungsregulierung (VRMs) und den Brückenchip. Letzterer entwickelt nur eine moderate Abwärme, weshalb ihm der Kontakt via Wärmeleitpad genügt – im Gegensatz zu den Grafikchips, die mittels Kühlpaste mit dem Kupferboden verbunden werden.

SPIELELEISTUNG

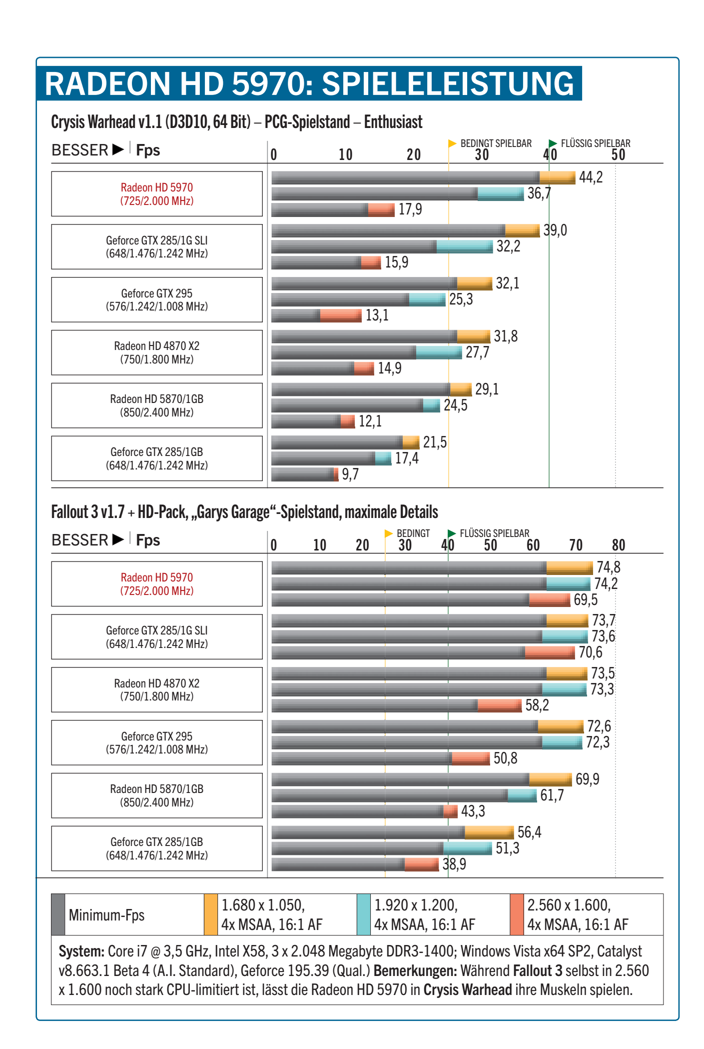
In der Spielepraxis liefert die Radeon HD 5970 das, was angesichts der Spezifikationen zu erwarten ist: 30 bis 50 Prozent mehr Bilder pro Sekunde als die HD 5870. Beachten Sie jedoch, dass diese High-End-Grafikkarte nach einem potenten Partner verlangt: Unterhalb eines Vierkern-Prozessors mit mindestens 3 GHz langweilt sich die HD 5970 selbst in 1.920 x 1.200 mit 8x Multisampling-Kantenglättung und 16x AF die meiste Zeit. Den Prozessor-Flaschenhals umgehen Sie am elegantesten durch Aktivierung von Supersampling-AA. Dieses HD-5000-exklusive Feature verwöhnt Ihre Augen (nur unter DX9) mit echter Vollbild-Glättung, während Multisampling-AA nur Polygonkanten bearbeitet. Der Leistungseinbruch durch SSAA ist signifikant, bereits mit 4x sinkt die Bildrate oft um etwa 50 Prozent. Doch selbst 8x SSAA ist mit einer HD 5970 bis hinauf zu 1.920 x 1.200 in den meisten Spielen flüssig nutzbar – von Härtefällen wie **Crysis** (**Warhead**) abgesehen.

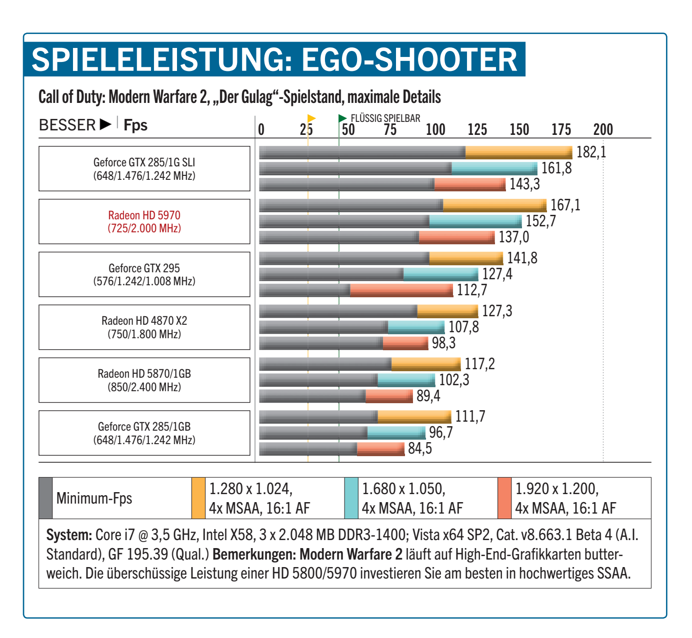
LAUTSTÄRKE UND VERBRAUCH

Trotz der hohen Spieleleistung sprengt die Radeon HD 5970 keine Verbrauchs- und Lautstärke-Rekorde – im Gegenteil: Im Leerlauf ist die Karte mit 1,1 Sone kaum wahrnehmbar und damit genauso leise wie die Vorgängerin HD 4870 X2. Die Leistungsaufnahme beträgt hier für eine Dual-GPU-Karte sehr gute 45 Watt. Unter typischer Spielelast gipfelt die Lautheit in sehr lauten 5,5 Sone und maximal 223 Watt Leistungsaufnahme. Immerhin: Die extrem lauten 6,7 Sone und 255 Watt der Vorgängerin werden unterboten. Nvidias Geforce GTX 295 ist klar leiser, aber auch langsamer. ❏

FAZIT: RADEON HD 5970

Sofern Sie 600 Euro entbehren können, erhalten Sie mit der Radeon HD 5970 die höchstmögliche Leistung. Dem stehen Mankos wie Mikroruckeln und hohe Lautstärke gegenüber. Wir raten anspruchsvollen Spielern daher zum Kauf einer einzelnen Radeon HD 5870/5850 oder Geforce GTX 285.





TEMPERATUR, LAUTHEIT UND LEISTUNGSAUFNAHME

Grafikkarte	HD 5970	GTX 295	HD 4870 X2
Leistungsaufnahme 2D	45 Watt	59 Watt	74 Watt
Leistungsaufn. 3D (**Race Driver: Grid**)	164 Watt*	211 Watt	255 Watt
Leistungsaufn. 3D (Furmark 1.6.5)	337 Watt	314 Watt	364 Watt
Lautheit 2D (Aero aktiv)	1,1 Sone	1,8 Sone	1,0 Sone
Lautheit 3D (**Race Driver: Grid**)	5,5 Sone	4,4 Sone	6,7 Sone
Lautheit 3D (Furmark 1.6.5)	10,5 Sone	6,8 Sone	9,6 Sone
Temperatur 2D (Aero aktiv)	51 °C	42 °C	59 °C
Temperatur 3D (**Race Driver: Grid**)	80 °C	66 °C	82 °C
Temperatur 3D (Furmark 1.6.5)	90 °C	76 °C	93 °C

* 223 Watt mit 8x Supersampling- anstatt Multisampling-Kantenglättung

TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN IM VERGLEICH

Hersteller	AMD/Ati Radeon						Nvidia Geforce			
	HD 5970*	HD 5870	HD 5850	HD 5770	HD 4870 X2*	HD 4890	GTX 295*	GTX 285	GTX 275	GTX 260
Ca.-Preis (bei Redaktionsschluss, Euro)	600,-	350,-	250,-	140,-	290,-	140,-	370,-	300,-	170,-	130,-
Grafikchip	Hemlock (2 x Cypress)	Cypress	Cypress	Juniper	2 x RV770	RV790	2 x GT200b	GT200b	GT200b	GT200(b)
Transistoren (Millionen)	2 x 2.150	2.150	2.150	1.040	2 x 956	959	2 x 1.400	1.400	1.400	1.400
Taktrate Chipkern (MHz)	2 x 725	850	725	850	750	850	576	648	633	576
Taktrate Shader-ALUs (MHz)	2 x 725	850	725	850	750	850	1.242	1.476	1.404	1.242
Taktrate Speicher (MHz)	2.000	2.400	2.000	2.400	1.800	1.950	1.008	1.242	1.134	999
Shader-Version	5.0	5.0	5.0	5.0	4.1	4.1	4.0	4.0	4.0	4.0
Shader-ALUs	2 x 1.600	1.600	1.440	800	2 x 800	800	2 x 240	240	240	216
Übliche Speichermenge (Megabyte)	2 x 1.024	1.024	1.024	1.024	2 x 1.024	1.024	2 x 896	1.024	896	896
Speicherbus (Bit)	2 x 256	256	256	128	2 x 256	256	2 x 448	512	448	448
Speichertyp	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
MAD-Leistung (GFLOP/s)	2 x 2.320	2.720	2.088	1.360	2 x 1.200	1.360	2 x 596,2	708,5	673,9	536,5
Texturfüllrate (MTex/s)	2 x 58.000	68.000	52.200	34.000	2 x 30.000	34.000	2 x 46.080	51.840	50.640	41.472
Speicherbandbreite (Megabyte/s)	2 x 128.000	153.600	128.000	76.800	2 x 115.200	124.800	2 x 112.896	158.976	127.008	111.888
PCI-E.-Stromanschluss (6-Pin/8-Pin)	1 x/1 x**	2 x/0 x	2 x/0 x	1 x/0 x	1 x/1 x**	2 x/0 x	1 x/1 x**	2 x/0 x	2 x/0 x	2 x/0 x
Länge Grafikkarte (Circa-Angabe, mm)	309	282	242	220	267	241	270	267	267	267

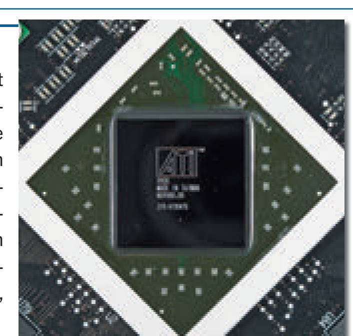
* Einzelwerte addieren sich nicht notwendigerweise durch Multi-GPU-Setup. ** 8-Pin-Stecker zwingend nötig

RADEON HD 5970 IM DETAIL



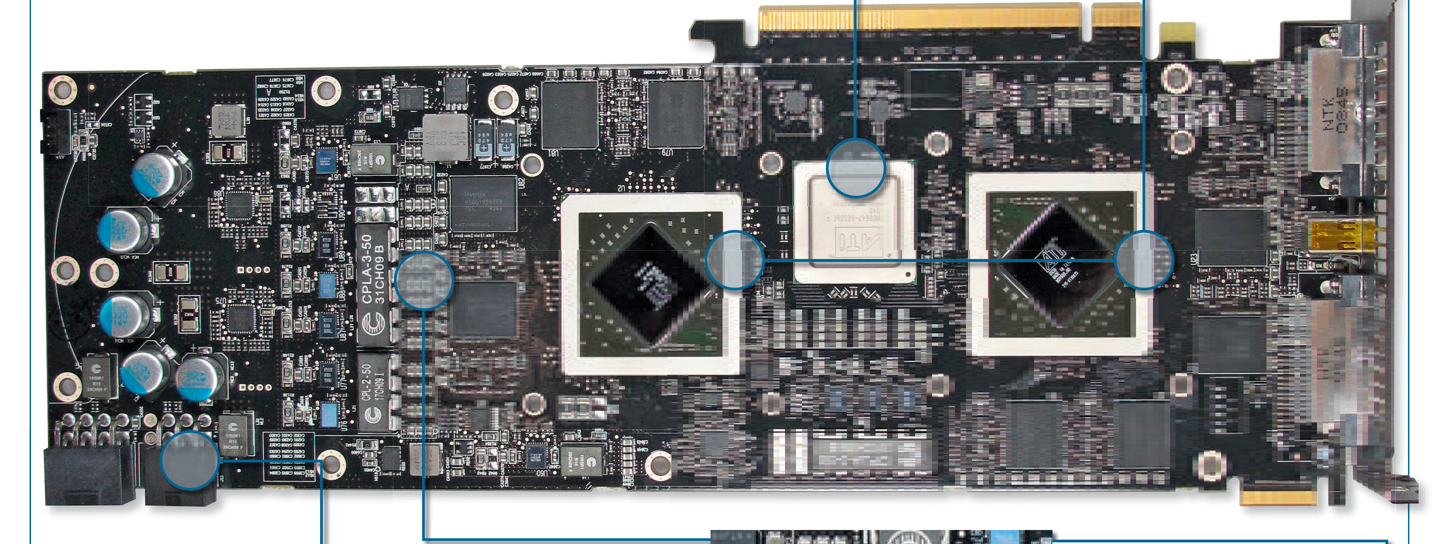
Partnervermittler PLX

Der Silberling zwischen den beiden Grafikprozessoren ist ein Brückenchip der Firma PLX Technology. Der PEX 8647, hier mit AMD/Ati-Heatspreader, beherrscht den PCI-Express-Standard 2.0 und liefert damit genug Bandbreite zur Kommunikation der Rechenwerke. Des Weiteren sorgt er dafür, dass Crossfire auf jeder Platine funktioniert – inklusive Nforce-Boards.



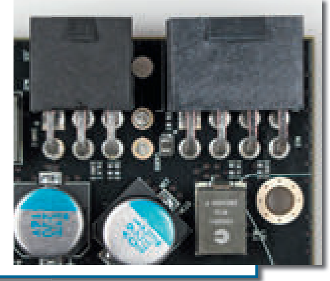
Grafikchip: 2 x Cypress XT

Die Radeon HD 5970 beherbergt gleich zwei Grafikchips des Typs Cypress „XT", ergo vollwertige Chips. Die GPUs unseres Testmusters wurden in der 38. Kalenderwoche des Jahres 2009 hergestellt (Mitte September) und arbeiten mit der niedrigen Spannung von 1,05 Volt. Zum Vergleich: Die HD 5870 benötigt 1,16, die HD 5850 immerhin 1,09 Volt.



Strom: 300 Watt Spitze

Die Platine verfügt über einen 6- und einen 8-poligen Stromanschluss. Damit darf die HD 5970 gemäß der aktuellen PCI-E-Spezifikation 300 Watt „verbrauchen" – im Furmark werden bereits 337 Watt gezogen. Erst auf den zweiten Blick ist ersichtlich, dass auch Lötpunkte für einen zweiten 8-Pin-Stecker vorhanden sind. Damit wären 375 Watt erlaubt.



Spannungsversorung

Das 29,3 Zentimeter lange Printed Circuit Board (PCB) beherbergt zwei freie Lötstellen. Diese befinden sich jeweils in der Nähe eines Grafikchips – logisch, denn es handelt sich um die je drei Phasen umfassende Spannungsversorgung der Pixelkünstler. Kommende, übertaktete Versionen (mit mehr Spannung) könnten hier eine weitere Phase pro GPU unterbringen.




ONLINE
25.000 PRODUKTE
VERFÜGBAR

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Diesen Monat empfehlen wir Ihnen neben dem **Team Racing Pack** für **Need for Speed: Shift** sowie Mods für **Torchlight** und **Risen** auch unser Special zu den besten Mehrspieler-Mods, in dem sich Erweiterungen für **Battlefield 2**, **Half-Life 2** und **Unreal Tournament 3** tummeln. Außerdem finden Sie auf unserer Extended-DVD ein Special mit den 20 besten Gratisspielen. ❑

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Battlefield 2: Battlefield Pirates 2	•	•	–
Crysis Wars: Cold	•	•	–
Half-Life 2: Gutter Runners	•	•	–
Need for Speed: Shift – Team Racing Pack	•	•	–
Risen: LowPolyTexture-Mod	•	•	–
Special: Die besten Gratisspiele	–	–	•
Torchlight: Deutsch-Mod	•	•	–
Torchlight: Torchkit	•	•	–
Unreal Tournament 3: Archasis 2	•	•	–

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

VENETICA
Ein Grafikpatch (40 MB) für das Action-Rollenspiel **Venetica** optimiert den Einsatz und die Nutzung grafischer Effekte – und zwar ohne eine höhere Rechenleistung vorauszusetzen. Insbesondere wurden die Beleuchtung des Tagesablaufes sowie die gesamten Vollbildeffekte wie HDR und sogenannte Lightshafts sowie deren Performance intensiv verbessert. Erzielt wird eine noch intensivere Beleuchtung insbesondere in Zwielichtstimmungen, etwa beim Tageszeitenwechsel; die Szenarien kommen besser zur Geltung. Außerdem greifen Spieler nun auf zwei Slots für die Quick-Save-Funktion zu, nutzen eine Screenshot-Funktion und haben die Möglichkeit, das HUD ein- und auszublenden. Zudem behebt der Patch kleinere Fehler bei Technik, Sound, Grafik und Steuerung.
Info: www.venetica-game.com

TORCHLIGHT
Mit der **Deutsch-Mod** auf unserer DVD bringen Sie dem **Diablo**-Klon **Torchlight** – aktuell zumindest in Menüs – Deutsch bei. Das **Torchkit** ermöglicht es Ihnen indes, komfortabel Einstellungen des Spiels zu ändern.
Info: runicgamesfansite.com/torchlightmods

CRYSIS WARS: COLD
Auf dieser Mehrspielerkarte für **Crysis Wars** von Modder SpecialForces8 balgen sich Soldaten aus den USA und Korea auf der gefrorenen Insel um Artefakte der Aliens.
Info: http://rapidshare.com/files/313295246/Cold.7z.shtml

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

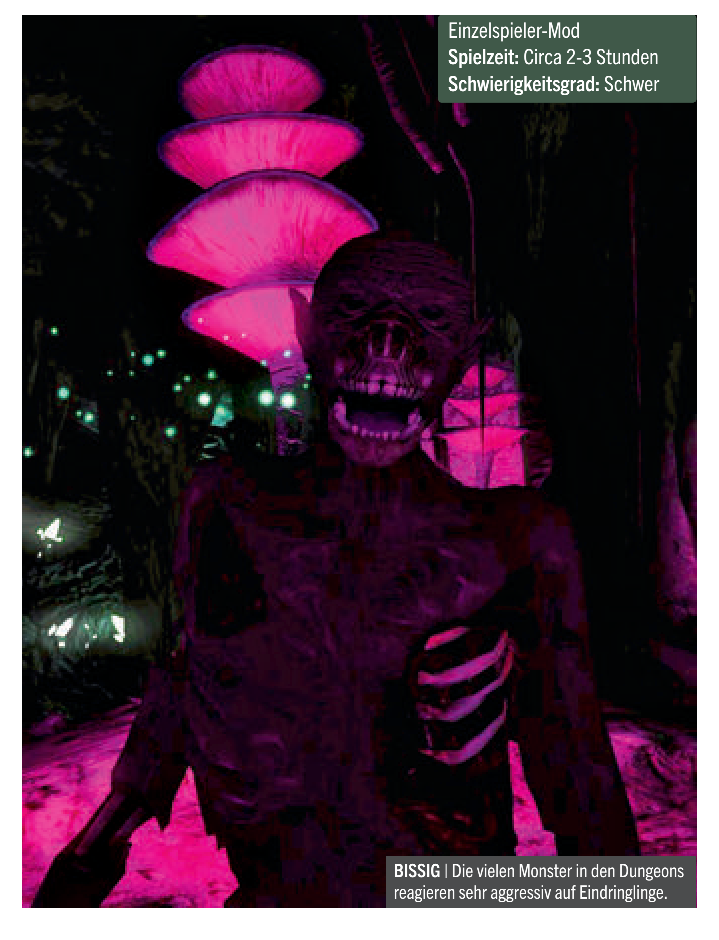
Dämonengruft

Rücken Sie doch einmal zu Hause ein paar große Schränke zur Seite. Haben Sie dort monatelang nicht geputzt? Dann haben sich unter Garantie Spinnen und anderes Gekröse eingenistet. So wie in der Mod **Dämonengruft**, die neue Abenteuer in **The Elder Scrolls 4: Oblivion** für Sie bereithält. Die riesige Anlage, die der Herrscher des Weißgoldturmes vor Tausenden von Jahren zu Beginn der Mheretischen Ära als Rückzugsort im Kriegsfall errichten ließ, wurde kaum genutzt. Es dauerte nicht lange, bis die niederen Kreaturen des Erdreiches ihren Weg hineinfanden. So breitete sich die dunkle Macht, die von ihnen ausging, immer weiter aus und verseucht seitdem diesen Ort. Sie sind der mutige Abenteurer, der die Anlage findet und vom Bösen befreit.

Einzigartige, mystische Dungeons, in denen mehr als 4.500 Objekte eingebaut wurden, warten darauf, von Ihnen erkundet zu werden. Schärfen Sie schon einmal Ihre Schwerter, denn dort treiben sich unzählige widerliche Kreaturen herum, die Sie – so verspricht der Modder – „nie zuvor in **Oblivion** gesehen haben". Der Lohn Ihrer Entbehrungen, mit denen Sie sich durch die Reihen der Monster kämpfen, ist eines der mächtigsten Schwerter in Cyrodiil: die Wolfsklinge. Außerdem dürfen Sie in Ihren eigenen Unterschlupf ziehen und diesen als Operationszentrum in der Kaiserstadt benutzen.

Der Modder empfiehlt einen fortgeschrittenen Charakter für sein Abenteuer, da die Gegner „sehr stark und nicht gerade zimperlich" sind. Sie beginnen die Quest, wenn Sie mit dem Kaiserlichen Alerius in der Luther-Broads-Pension sprechen. Der Name der Mod wurde übrigens erst kurz vor Release von **Das Geheimnis unter der Kaiserstadt** in **Dämonengruft** geändert. *(mb)* ❑

Info: www.ei-der-zeit.com



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2-3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

BISSIG | Die vielen Monster in den Dungeons reagieren sehr aggressiv auf Eindringlinge.

NEED FOR SPEED: SHIFT

Team Racing Pack

Am 1. Dezember 2009 beschenkte Electronic Arts die Spieler von **Need for Speed: Shift** mit dem sogenannten Team Racing Pack. Die Datei enthält Patch 1.02 für das Rennspiel und beinhaltet außerdem fünf neue Wagen und einen neuen Rennmodus. Nach der Installation des Patches flitzen Sie nun auch mit dem Toyota Supra Mk IV, einem 1967 Shelby GT500, dem 1967 Chevrolet Corvette Stingray oder einem 1969 Dodge Charger R/T sowie dem 1971 Dodge Challenger R/T über die Rennpisten.

Im neuen Online-Rennmodus Team Racing tritt Team Rot gegen Team Blau in einem spannenden Duell um die besten Rundenzeiten an. Da nun zwei Teams von jeweils bis zu sechs Spielern gegeneinander rasen, hat sich die maximale Anzahl der Rennfahrer in einem Online-Spiel von acht auf zwölf erhöht. Zudem kommt es nicht mehr nur auf die Leistungen des einzelnen Fahrers an, sondern auch auf die Abstimmung sowie die Taktik des gesamten Teams.

Die Erweiterung steht übrigens auch für die Konsolenversionen auf dem Xbox-Live-Marktplatz bzw. im PlayStation Network zum Download bereit. *(mb)* ❑

Info: www.needforspeed.com

++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

GOTHIC 3: GÖTTERDÄMMERUNG

Mit den World-of-Gothic-Usern Lorn und Belagerer haben sich erneut Spieler darangemacht, einen Patch für einen Verkaufstitel zu entwickeln. Die beiden werkeln seit Wochen an Verbesserungen für **Gothic 3: Götterdämmerung**. Aktuell läuft der Betatest für den Patch (Tester willkommen!), der unter anderem Logik- und Sprachbugs ausbügelt, fehlende Texte hinzufügt sowie unpassende Fokusnamen und Beschriftungen verbessert. Weiterhin wurden NPCs eingefügt, die zwar schon im Programmcode vorhanden, aber nicht im Spiel platziert waren.

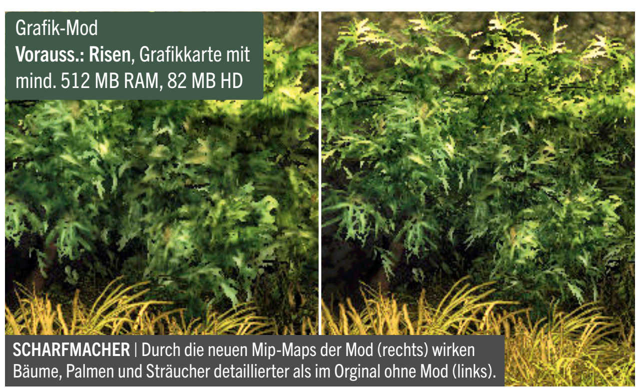
Info: http://forum.worldofplayers.de/forum/showthread.php?t=701083

RISEN

LowPolyTexture-Mod

Scharf, schärfer, **Risen**. Mangels Mod-Kit stürzt sich die Community offenbar als Erstes auf die Texturen des Rollenspiels. Modder OC_Burner hat die **LowPolyTextur**-Mod veröffentlicht, die für knackscharfe Optik bei der Vegetation sorgt. Mit dieser Fan-Erweiterung haben Bäume, Sträucher und Palmen in der Ferne durch neue Texturen eine 16-fach höhere Auflösung. Die gleichen Gehölze haben außerdem schärfere sogenannte Mip-Maps erhalten, durch die die Bäume und Sträucher nun in der Nahansicht etwas schicker wirken. **Auch das Gras** wurde überarbeitet. Dessen Mip-Maps sind nun aber unschärfer als die originalen, wodurch die Intensität des Flimmerns verringert wird. *(mb)* ❑

Info: www.oc-burner.de/ftp/WoR/LowPolyVegetationTexturemod



Grafik-Mod
Vorauss.: Risen, Grafikkarte mit mind. 512 MB RAM, 82 MB HD

SCHARFMACHER | Durch die neuen Mip-Maps der Mod (rechts) wirken Bäume, Palmen und Sträucher detaillierter als im Orginal ohne Mod (links).

HURRA! | Wir präsentieren Ihnen die coolsten Mehrspieler-Mods.

Die besten Mehrspieler-Mods

Von: Andreas Bertits

Gemeinsam am PC zu spielen, macht oftmals mehr Spaß als alleine. Daher stellen wir Ihnen diesen Monat eine Auswahl der derzeit besten Mehrspieler-Mods vor.

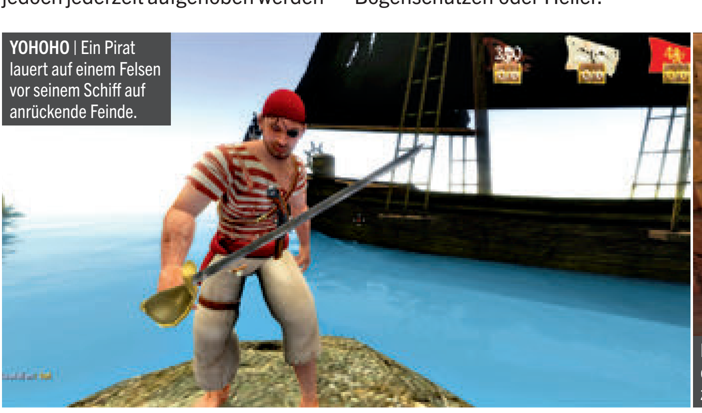
HALF-LIFE 2

Pirates, Vikings & Knights 2

Was haben Piraten, Ritter und Wikinger gemeinsam? Sie spielen alle eine Hauptrolle in der **Half-Life 2**-Mod **Pirates, Vikings & Knights 2**! In der Mod schlagen Sie actionreiche und dennoch taktische Schlachten aufseiten einer der drei genannten Parteien. Während in den meisten Mehrspieler-Shootern nur zwei Fraktionen gegeneinander antreten, kommt in **Pirates, Vikings & Knights 2** durch die dritte Partei eine Besonderheit dazu. Denn nun sind auch Bündnisse möglich, die jedoch jederzeit aufgehoben werden können. So sind Sie sich nie sicher, ob Ihnen Ihr gerade noch Verbündeter nicht nach dem nächsten Kampf plötzlich in den Rücken fällt. Denn alle wollen nur eines: gewinnen. Die 27 Karten der Mod versetzen Sie an Strände, in Höhlen oder Burgen und bieten genug Spielraum für große Schlachten oder Hinterhalte. Hier kommen die Klassen zum Einsatz, denn Sie wählen nicht nur die Fraktion, der Sie angehören wollen, sondern auch eine von sechs Klassen pro Partei, etwa Haudrauf-Kämpfer, Bogenschützen oder Heiler.

Zwischen sechs Spielmodi können Sie in **Pirates, Vikings & Knights 2** wählen. Während es in Team-Deathmatch darum geht, als letzte Mannschaft zu überleben, schnappen Sie sich in Booty Schatzkisten und bringen diese zum Schiff – was die gegnerischen Mannschaften natürlich verhindern wollen. Im Modus Holy Grail begeben Sie sich auf die Suche nach dem sagenumwobenen Heiligen Gral und in Territory erobern Sie bestimmte Gebiete auf der Karte. Push ist ein besonderer Spielmodus, in welchem der Leiter Spielziele und ein Zeitlimit vorgibt. Der letzte Modus ist Last Team Standing, in dem das Team, das nach einem Zeitlimit noch „lebende" Spieler vorweisen kann, gewonnen hat. **Pirates, Vikings & Knights 2** ist eine außergewöhnliche Mod, bei der jede Partie unheimlich Spaß macht. Obwohl schon läger erschienen, ist die Modifikation optisch noch immer ein absoluter Leckerbissen, den sich kein Fan von Mehrspieler-Spielen entgehen lassen sollte! *(ab)* ❑

Info: www.pvkii.com



YOHOHO | Ein Pirat lauert auf einem Felsen vor seinem Schiff auf anrückende Feinde.



RICHTIG HEISS | In Wüstenruinen kommt es zu einer unerbittlichen Schlacht um zwei strategisch wichtige Türme.

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

HALF-LIFE 2

Gutter Runners

Die mittelalterliche Stadt Skavo wird von einer Rattenplage heimgesucht. Das wäre noch gar nicht so schlimm, handelte es sich bei den Nagern in der Mod **Gutter Runners** nicht um intelligente, zwei Meter große Killerbestien. Also machen sich die Dogs of War, eine spezielle Söldnereinheit der Menschen, auf die Jagd nach den Ratten. Sie entscheiden sich, ob Sie aufseiten der Menschen gegen die Plage vorgehen oder als Riesennager die Stadt erobern wollen. Außerdem stehen pro Seite drei Klassen zur Verfügung: Nahkämpfer, Fernkämpfer und Unterstützer. Auf den Karten geht es nicht nur darum, die Feinde zu eliminieren, sondern Sie müssen auch Schätze einsammeln und diese in Ihre Schatztruhe bringen. Wessen Kiste als Erste gefüllt ist, hat gewonnen. Dadurch entsteht stets ein Katz-und-Maus- oder vielmehr Katz-und-Ratte-Spiel. Gerade die Jagd in engen Gassen, dunklen Tunneln oder auf Dächern macht unheimlich Laune.

Beide Seiten sind sehr gut ausbalanciert: Die Menschen haben die höhere Durchschlagskraft, während die Ratten aus dem Hinterhalt angreifen. So ist jede Runde spannend. Sie sind sowohl in der Stadt als auch in Tunneln darunter und sogar in einem kleinen Dörfchen unterwegs. Klasse! *(ab)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/gutter-runners



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

FIESE NAGER | Ein Defiler der Rattenmenschen fällt über Sie her. Diese Kreaturen können auch Blitze schleudern und Gaskugeln werfen.

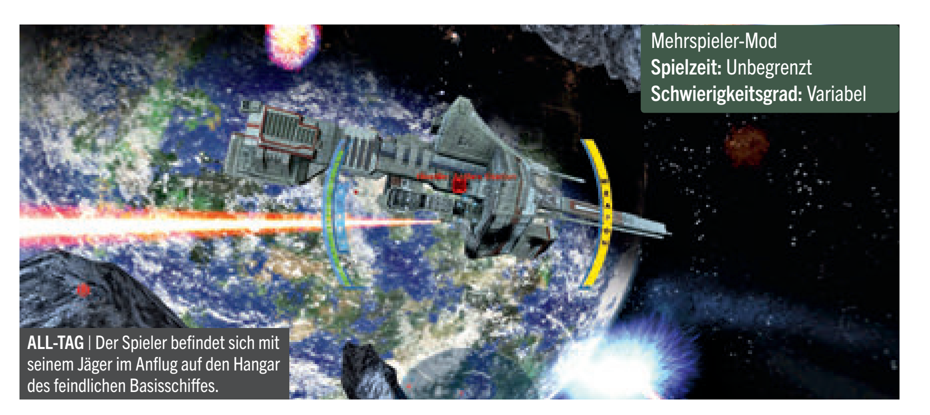
HALF-LIFE 2

Eternal Silence

Im Weltall hört Sie niemand schreien, denn es herrscht ewige Stille. Und das, obwohl Sie mit Raumjägern zwischen Asteroiden hindurchflitzen und sich heiße Gefechte mit den Gegnern liefern, während Sie sich Stück für Stück an das aus allen Rohren feuernde Basisschiff des Feindes herantasten. Die **Half-Life 2**-Mod **Eternal Silence** stellt für Science-Fiction-Fans das Nonplusultra dar.

Hier liefern Sie sich nicht nur heiße Gefechte in den Gängen eines Raumkreuzers, Sie dürfen sich sogar selbst hinter das Steuer eines Jägers oder Bombers klemmen und im All um sich ballern. Ihre Aufgabe ist es, aufseiten der Neo Galactic Milita oder der United Terran Forces das Basisschiff des Feindes zu zerstören. Dazu müssen Sie aber erst einmal darauf landen. Leichter gesagt als getan, denn das Schiff wird von Kreuzern bewacht, zusätzlich saust die gegnerische Mannschaft ebenfalls in Raumjägern umher und versucht, Sie von Ihrem Unterfangen abzuhalten. Einmal auf dem gegnerischen Mutterschiff Fuß gefasst, sollten Sie schleunigst alle wichtigen Systeme wie Waffen und Schilde ausschalten und schließlich das Schiff vernichten. Dies verspricht stets Spannung pur. Obwohl sich die Karten recht ähnlich sind, kommt garantiert keine Langeweile auf! *(ab)* ❑

Info: www.eternal-silence.net



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

ALL-TAG | Der Spieler befindet sich mit seinem Jäger im Anflug auf den Hangar des feindlichen Basisschiffes.

HALF-LIFE 2

Age of Chivalry

Das Zeitalter des Rittertums war auch ein Zeitalter der blutigen Kämpfe, wie Ihnen die **Half-Life 2**-Mod **Age of Chivalry** aufzeigt. Denn hier geht es ordentlich zur Sache. Zwei verfeindete Königreiche kämpfen um die Vorherrschaft im Land und greifen dabei auf alle Waffen des Dunklen Zeitalters zurück, die ordentlich Bums haben. Neun Klassen stehen Ihnen zur Wahl, darunter Ritter, Bogenschützen und Speerträger – und die gehen alle nicht zimperlich miteinander um. Denn **Age of Chivalry** möchte Kämpfe mit Schwert, Axt und Speer so zeigen, wie es offenbar früher wirklich zugegangen ist. Das bedeutet, dass hier das virtuelle Blut nur so spritzt und auch Körperteile durch die Luft fliegen. Einmal nicht aufgepasst und Ihr Held liegt verstümmelt oder ohne Kopf am Boden – natürlich ist das auch abschaltbar. Um diese Kämpfe auch spannend in Szene zu setzen, wurde das System der „Real-Time-Strikes" eingebaut. Dies bedeutet, dass Sie mit Mausbewegungen bei gedrückter Maustaste bestimmen, aus welcher Richtung Sie zuschlagen. Dies führt zu taktischen Kämpfen. Schließlich können Sie nie wissen, ob Ihr Gegner von unten oder oben oder seitlich zuhaut. Um zu verhindern, dass **Age of Chivalry** zu einem Hack&Slay-Spiel verkommt, gibt es die sogenannte Stamina-Bar. Dieser Balken reduziert sich durch jede Aktion, die Ihr Recke im Spiel vollführt. So kostet ihn etwa jeder Schlag mit der Axt Ausdauer. Dies bedeutet, dass der Held irgendwann einmal keine Kraft mehr hat und sich erst ausruhen muss. Passiert so etwas im Kampf, ist das natürlich äußerst schlecht.

Da es in Age of Chivalry auch um Belagerungen von Burgen geht, nutzen Sie auch schweres Kriegsgerät wie Belagerungstürme oder Katapulte. Letztere können auch gegen Fußvolk eingesetzt werden, was eine besonders heftige Sauerei zur Folge hat. **Age of Chivalry** macht unheimlichen Spaß und überzeugt in allen Belangen. *(ab)* ❑

Info: www.age-of-chivalry.com



HARTE NUSS | Diesem gut gepanzerten Ritter sollte man im Nahkampf nicht zu nahe kommen, da seine Schläge tödlich sind.



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

WEHRDIENST | Die eigenen Truppen bereiten sich im Regen auf die Invasion des Feindes vor.

HALF-LIFE 2

Dystopia

In einer finsteren Zukunft kämpfen zwei Parteien – die Punk Mercenaries und die Corporate Security Force – gegeneinander, denn Konzerne haben die Macht ergriffen, was sich einige aufständische Bürger nicht bieten lassen wollen. Doch die Schlachtfelder sind nicht nur in der „realen" Welt zu finden, auch der Cyberspace spielt in der **Half-Life 2**-Mod **Dystopia** eine wichtige Rolle. Das Ziel ist es, die gegnerische Mannschaft auszuschalten. Dies ist aufgrund der häufig in verwinkelten, düsteren Gängen spielenden Karten nicht immer einfach. Dafür greifen Sie auf Tesla-Waffen, Lasergewehre oder Ionenkanonen zurück. Je nach ausgewählter Klasse – Light, Medium oder Heavy – rüsten Sie Ihren Kämpfer auch mit Cyberimplantaten aus, die ihm eine höhere Geschwindigkeit, Tarnung, Wärmesicht oder ein sogenanntes Cyberdeck geben.

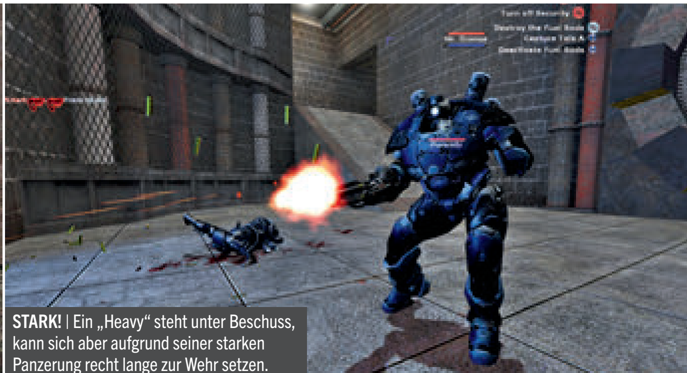
Mit dem Cyberdeck hacken Sie sich in Computersysteme ein, um etwa verschlossene Türen zu öffnen oder Sicherheitssysteme zu umgehen. Da der Hacker während dieser Zeit ein leichtes Opfer darstellt, muss er beschützt werden. So sind die zahlreichen Missionsziele nur im Zusammenspiel zwischen Hackern und Kämpfern zu schaffen. Ohne Implantate sehen Sie schnell alt aus. Daher lautet ein erstes Ziel, sich damit vertraut zu machen, um die Kräfte auch effektiv und vor allem schnell einsetzen zu können. In **Dystopia** kann nämlich jede verschwendete Sekunde zum virtuellen Tod führen. **Dystopia** ist schnell, hart und anders. Denn vor allem durch die Cyberspace-Komponente, in welcher der Hacker in einer Art surrealen Welt umherfliegt – in der man übrigens sehr leicht die Orientierung verlieren kann –, hebt sich diese Mod von anderen Mehrspieler-Spielen ab. Kein Wunder, dass sie zu den beliebtesten Modifikationen überhaupt gehört. Wer auf derartige Science-Fiction-Szenarios steht, sollte sich **Dystopia** unbedingt installieren und in die taktischen Kämpfe im Cyberpunk-Universum stürzen. *(ab)* ❑

Info: www.dystopia-game.com



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

GEHACKTES | Ein Hacker ist in den Cyberspace eingedrungen. Auf dem Monitor kann man seine Aktionen genau beobachten.



STARK! | Ein „Heavy" steht unter Beschuss, kann sich aber aufgrund seiner starken Panzerung recht lange zur Wehr setzen.

BATTLEFIELD 2

Battlefield Pirates 2

Was wäre ein zünftiges Piraten-Abenteuer ohne Untote? In **Battlefield Pirates 2**, einer Mod für Electronic Arts' **Battlefield 2**, wählen Sie, ob Sie den Piraten oder einer Horde Untoter angehören wollen, welche um die Vorherrschaft in der Karibik kämpfen.

Das Spielprinzip präsentiert sich klassisch: Während Sie in Deathmatch bis zum letzten Piraten respektive Untoten kämpfen, geht es bei Capture the Flag darum, die feindliche Flagge ins eigene Lager zu bringen. Es gibt aber auch außergewöhnlichere Spielmodi in **Battlefield Pirates 2**. So wird einer der Spieler im Modus Zombie nach 60 Sekunden Spielzeit in eine wandelnde Leiche verwandelt und muss von allen anderen Spielern eliminiert werden. Tötet der Untote jedoch einen Spieler, so fügt er diesen seiner Armee hinzu. Im Spielmodus Enemy ist es Ihre Aufgabe, das gegnerische Schiff zu entern und den Kapitän auszuschalten. Sieben Klassen stehen zur Wahl, darunter Schwertkämpfer, Kanoniere und Heiler. **Battlefield Pirates 2** wäre kein Piratenspiel, könnten Sie nicht auch mit diversen Kähnen übers Meer schippern. Steuerbar sind jedoch nur kleine Boote, die großen Schiffe dienen als Basis der jeweiligen Partei. Vor allem das Setting mit karibischen Inseln voller dichter Dschungel ist ein herausragendes Spielelement. Es macht einfach Laune, nur mal über die Karten zu laufen und sich die Detailverliebtheit der Entwickler anzusehen. Aber Vorsicht: Irgendwo könnte ein Feind mit einer Kanone lauern und mit Ihnen Zielübungen veranstalten.

Spielen Sie Battlefield Pirates 2, so werden Sie sich nach einigen Runden fragen, weshalb es keine kommerziellen Mehrspieler-Titel in diesem Setting gibt, denn diese Modifikation bietet einfach alles, was ein solches Spiel haben muss – plus das unverbrauchte Szenario, das einfach nur Spaß macht. *(ab)* ❑

Info: http://bfpirates.com



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

GRUSELIG | Dem Spieler (Pirat in Ego-Sicht) begegnet in einer verfallenen Sumpfhütte ein Untoter.

UNREAL TOURNAMENT 3

Archasis 2

Endlich ist die finale Version der Mod **Archasis 2** erschienen. In einem Fantasyland liegen die Reiche Argent Shield und Ravenhorde im Krieg. Beide Fraktionen möchten die andere besiegen, um alleine herrschen zu können. Gemeinsam mit anderen Spielern erledigen Sie diverse Ziele pro Karte, wie Orte einzunehmen, Katapulte auszuschalten oder den Gegner zu eliminieren, um schließlich in die nächste Karte zu springen. So entsteht eine Pseudo-Kampagne, an deren Ende eine Fraktion gewinnt.

Die finale Fassung von **Archasis 2** bietet ein ausbalanciertes Spielvergnügen, passende Klassen, einen Fertigkeitenbaum zum Verbessern des Helden wie in einem Rollenspiel, sowie spannende Kämpfe aus der Verfolger- oder Egosicht und sieht dank der **Unreal Tournament 3**-Engine auch hervorragend aus. *(ab)* ❑

Info: www.archasis.com



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

ZUM ANGRIFF | Zwei Mannschaften treffen bei einem Fluss aufeinander, was einen heftigen Kampf zur Folge hat.

UNREAL TOURNAMENT 3

Steam Racers

In Steampunk-Szenarien werden Elemente von Fantasy mit realen Gerätschaften vermischt. Dampfbetriebene Fahrzeuge, Fabriken und trotzdem Drachen und Magie – das stellt in Computerspielen eine Besonderheit dar. Auch **Steam Racers** spielt in einem solchen Szenario. Sie schwingen sich hinter das Steuer eines von vier völlig abgedrehten, dampfbetriebenen Fahrzeugen und liefern sich spannende und actionreiche Rennen mit Ihren Mitspielern. Sie können auch unterwegs aussteigen, zu Fuß gehen oder Geschütze bedienen.

Besonders interessant ist, dass Sie mit gewonnenen Punkten Ihren Flitzer aufrüsten, sodass er mehr Schaden aushält oder mit besseren Waffen ausgerüstet wird. Auch die Karten der Modifikation strotzen nur so vor schönen Details wie großen Rohren oder Schornsteinen. *(ab)* ❑

Info: www.steamracers.net



MACH MAL DAMPF | In einer dampfbetriebenen Lok fährt der Spieler den Parcours entlang und sucht Feinde.

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

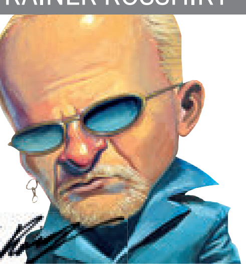


BEIM KAUF EINES XMX-SYSTEMS ERHALTEN SIE DAS SPIEL
ANNO 1404
GRATIS
Intel® Core™ i7-820QM Prozessor
4 GB High End PC3-8500 DDR3
1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 280M
500 GB SATA Festplatte, 5.400 U/min.
Blu-Ray ROM/DVD Brenner Laufwerk
WLAN, HDMI, DVI, Bluetooth, E-SATA
inkl. Fingerprint Reader und Webcam
inkl. Windows® 7 Home Premium
17,3" FULL HD (43,9 cm)
1999 €
oder schon ab 37,42 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten
Intel® Core™ i5-750 Prozessor
BIS ZU 4 x 3.6 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
4 GB High End PC3-12800 DDR3
896 MB NVIDIA® GeForce® GTX 275
1000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
899 €
Oder schon ab 16,83 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten
Intel® Core™ i5-750 Prozessor
BIS ZU 4 x 3.6 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
4 GB High End PC3-12800 DDR3
1024 MB ATI Radeon® HD5870
1000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
1099 €
Oder schon ab 20,57 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten
Intel® Core™ i7-860 Prozessor
BIS ZU 4 x 3.8 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
8 GB High End PC3-12800 DDR3
1024 MB ATI Radeon® HD5850
1000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
1249 €
Oder schon ab 23,38 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten
Intel® Core™ i7-960 Prozessor
BIS ZU 4 x 3.96 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
6 GB High End PC3-12800 DDR3
1024 MB ATI Radeon® HD5870
1000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
1699 €
Oder schon ab 31,81 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten
Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.
Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...
www.xmx.de
XMX
HIGH PERFORMANCE SYSTEMS
BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Es ist ein gutes Gefühl zu wissen, dass nichts einfach so vergeht, sondern jeder seine Spuren im Sand der Geschichte hinterlässt."

Das fängt schon in grauer Vorzeit an. An Höhlenwänden haben uns unbekannte Vorfahren ihre Geschichten aufgemalt. Und was wissen wir dadurch von ihnen? Sie kannten die heimischen Tierarten recht genau, bejagten sie und patschten gerne mit ihren farbverschmierten Händen an den Fels. Auch die alten Ägypter haben sich in Stein verewigt, allerdings hier schon sehr viel filigraner. Dank deren Hieroglyphen ist uns bekannt, dass sie eine lustige Bilderschrift verwendeten, die Männer Röcke trugen und alle einen merkwürdigen Gang (eine Hand vom Gesicht, die andere vom Gesäß weg deutend) hatten. Im Laufe der Jahrhunderte verlor Stein jedoch zusehends an Bedeutung als Datenträger und man nutzte dazu gerne Papier, welches man zu dicken Bündeln zusammenfasste und das Ganze „Buch" nannte. Dieses „Buch" enthielt bald das gesamte Wissen der Menschheit, was dann natürlich nicht mehr in ein einziges Exemplar passte. Der Ort, an dem man viele Exemplare lagerte, nannte man „Bibliothek". Wer solche Orte zu nutzen wusste, konnte sehr viel über unsere Vergangenheit und die Menschen, die damals lebten, erfahren. In heutigen Zeiten haben derartige analoge und unhandliche Datenträger natürlich ausgedient. Wir speichern alles digital. Zwar wird keine einzige DVD und wahrscheinlich auch keine Festplatte auch nur annähernd das Alter von steinernen Infos erreichen, aber das ist eine ganz andere Geschichte. Manchmal habe ich Albträume darüber, dass dereinst ein paar Archäologen die Spuren des 21. Jahrhunderts suchen. Alle DVDs, CDs, Speichersticks sind längst verrottet und man fängt schon an zu glauben, dass es damals ein großes Loch gegeben hat und wir nie existiert haben. Durch einen unglücklichen Zufall findet man aber irgendwo den Serverpark von Youtube, der durch ein zynisches Schicksal unversehrt blieb. Anhand dieser Daten macht man sich nun ein Bild von uns. Was werden die wohl denken? Dass wir ein Haufen grenzdebiler Bekloppter waren, deren größte Freude darin bestand, Grobmotorikern dabei zuzusehen, wie sie schon an einfachsten Aufgaben scheiterten. Weiterhin wird man wahrscheinlich annehmen, dass unsere Religion es verlangte, täglich niedlichen Tieren zu huldigen, wobei es ein besonderes Verdienst darstellte, wenn diese noch grobmotorisch waren. Viele Zeitgenossen unseres Jahrhunderts waren zudem hirnlose Raser im fortgeschrittenen gustativen Delirium und bewegten mit Vorliebe kreischende, kasperbunte Krafträder mit Vollverkleidung. Wir waren auch nahezu alle Forscher und entdeckten wissenswerte Dinge. Wie zum Beispiel: Wenn man eine Hundeleine an einem Deckenventilator befestigt, ist der Motor nicht stark genug, um einen 20 kg schweren Jungen, der Batman-Unterwäsche trägt, rundherum zu befördern. Die Motorkraft reicht dagegen aus, wenn ein Farbeimer am Ventilator hängt, die Farbe auf allen vier Wänden eines 6 x 6 Meter großen Zimmers zu verteilen. Meerschweinchen wird vom Schleudergang der Waschmaschine nicht schwindelig – Katzen dagegen wird es vom Schleudern sehr wohl schwindelig. Wenn Katzen schwindelig ist, erbrechen sie das Doppelte ihres Körpergewichts. Das ist dann immer der Moment, an dem ich schweißgebadet aufwache und innbrünstig hoffe, dass zumindest Youtube nicht für die Ewigkeit gemacht ist.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Werbung

„Jetzt bin ich auch schon ganz traurig."

Hi Rossi,
mir sind gerade die zwei „Topmodels" im Heft 13/09, Seite 122/123, aufgefallen. Die beiden wurden wohl zu den Aufnahmen gezwungen. Oder aber die Zielgruppe der Werbung sind leicht depressive Zeitgenossen. Jetzt bin ich auch schon ganz traurig. Schnell umblättern.

Grüße, Dietmar

In Zeiten wie diesen muss eben überall gespart werden. Die Werbebranche ist dabei keine Ausnahme. Statt das Geld für ein professionelles Model auszugeben, hüllte man eben zwei preiswert zu habende Laiendarsteller in die T-Shirts und konnte somit volle zwei Seiten Werbung buchen. Eine sehr kluge Entscheidung, wie ich finde. Dient sie doch nicht zuletzt dazu, auch meinen Arbeitsplatz zu sichern. Und funktioniert hat es ja auch hervorragend, wie mir deine E-Mail beweist. Immerhin bist du auf die Werbung aufmerksam geworden. Mehr wäre sicher auch mit einem Topmodel nicht möglich gewesen, wenn man die gängigen Bestimmungen des Jugendschutzes nicht grob missachtet hätte.

Rechenkünstler

„Schreibt sich dein Gehalt nun doch schon GROSS?"

Hallo Rossi,
in Ausgabe 12/09 erwähntest du, dass die PC Games 2,7 % weniger Wert wäre ohne dein Mitwirken. 2,7 % bei € 5,50, das sind stolze 14,85 Cent. Bei der im Impressum stehenden Leserreichweite von 0,95 Mio. Lesern wären das 141.000 und ein paar zerquetschte Euro pro Monat Einsparpotential. Da aber wohl mehrere Leser gemeinsam an einer PCG lesen, gehe ich mal von 250.000 Käufern pro Monat aus. Da sind's dann immerhin noch ca.

ROSSIS RACHE AN **HERRN KLEIST**

Rossi: Sehr geehrter Herr Kleist,
vielen Dank für Ihre E-Mail und die damit verbundenen Anregungen bezüglich unserer Zeitschrift. Selbstverständlich haben Sie damit recht, wenn Sie davon ausgehen, dass der Sinn eines Magazins wie des unseren darin liegt, dem Kunden Hilfestellung bezüglich seiner geplanten Käufe zu geben. Dass dazu nicht nur allgemeine Infos über das betreffende Spiel, dessen Erscheinungstermin und Preis ausschlaggebend sind, ist nur natürlich. Selbstverständlich erwartet der Leser auch die Info, welche Hardware dieses Spiel voraussetzt. Wir wären ja auch liebend gerne bereit, Ihnen und allen anderen diese Information zu geben, und sehen dies auch als unseren Job an, für den Sie uns bezahlen. Allerdings können diesbezüglich stets nur allgemeine Aussagen getroffen werden. Ob das Spiel auf Ihrem PC reibungslos funktionieren wird, können wir, selbst mit frisch polierter Kristallkugel, kräftig geschütteltem Runenbeutel und gut gemischen Karten nur raten. Ein Test auf allen denkbaren Kombinationen von Hardware und Betriebssystem wäre zwar denk-, aber nicht bezahlbar und würde den Rahmen unseres Heftes deutlich sprengen. Dabei wurden Dinge wie Treiber, Updates und individuelle Installationen noch gar nicht berücksichtigt. Wie könnten wir auch? Um Ihrem Wunsch nachzukommen, sehe ich nur eine einzige Möglichkeit: Sie lassen uns Ihren PC zukommen und können künftig in jeder PC Games lesen, ob ein Spiel darauf gelaufen wäre.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

37.000 €/Monat, die du der Marquard Media AG wert bist. Da du aber, wie wir ja alle wissen, dein „gehalt" aus gutem Grund klein schreibst, wäre es da nicht Zeit für eine Gehaltsforderung?

Oder schreibt sich dein Gehalt nun doch schon GROSS?

Grüße: Daniel F.

Was du ansprichst, war ein kleines Gedankenspiel von mir und sollte eigentlich als Scherz verstanden werden. Die 2,7 % bezogen sich dabei auf den Umfang meiner Seiten in Bezug auf das Heft und keinesfalls in irgend einem dubiosen Zusammenhang mit den Finanzen dieses Verlages. Aber was soll's – der Gag ist offensichtlich schon so tot, der fängt bereits an, etwas zu ungut riechen, und ihn jetzt noch zu erklären, wäre in gewisser Weise Leichenschändung. Lassen wir ihn also endlich in Frieden ruhen. Für die wahnwitzige, von dir errechnete Summe wäre ich sogar bereit, jeden Tag einem anderen Leser persönlich seine PC Games Games vorbeizubringen, ihm den kompletten Inhalt meiner Seiten vorzulesen und – falls gewünscht – ihm danach auch noch etwas vorzutanzen. Schon die Hälfte dieser Summe würde übrigens genügen, dass ich diesen Service telefonisch erbringe und statt zu tanzen, würde ich ein Lied nach Wunsch singen. Wer nun glaubt, ich würde für Geld alles machen, hat leider recht.

Gewinnspiel

„Die Funktion des Auges ist Sehen."

Hallo Herr Rosshirt,

ich nehme an, dass es sich auf dem Foto um ein Auge handelt und die Funktion des Auges ist Sehen. Aber ich glaube, Sie wollen wissen, wem das Auge gehört und welche Funktion diese Person hat. Da tippe ich einfach mal auf Frau Fröhlich (Chefredakteurin).

Mit freundlichen Grüßen: Oliver Güntgen

Wer den Text zum Gewinnspiel gelesen hat, sollte eigentlich wissen, dass stets die Funktion der betreffenden Person gemeint ist. Da fast immer Menschen abgebildet werden und ich hier nicht noch mehr philosophische Diskussionen entfachen möchte, bezieht sich die Funktion natürlich immer auf den Verlag. Wer die grundsätzliche Funktion eines Menschen erörtern möchte, wende sich zu diesem Behufe bitte an einen Priester oder Friseur. Für Voreilige: Ich bin keines davon! Wirklich nicht. In diesem Fall handelte es sich übrigens nicht um das alles sehende Auge unserer Chefredakteurin und der Sonderpreis geht spurlos an Ihnen vorüber. Die Auflösung finden Sie auf der nächsten Doppelseite.

Komparse

„Dieser Gedanke hat was für sich!"

Servus, Herr Rosshirt!

Zum Thema „Wer bin ich?" würde ich sagen, dass ihr diesen Monat eure Chefredakteurin, Frau Fröhlich, abgebildet habt. Dass man als Preis – vorausgesetzt, man hat richtig geraten – ein Spielepaket bekommt, mag ja ganz nett sein, aber kämt ihr nicht billiger weg, wenn ihr kleine Komparsenrollen in „Rossis Welt" anbieten würdet? Dies wäre sicherlich auch ein größerer Anreiz für viele Leser, fleißig mitzuraten und evtl. euer Team vor Ort kennenzulernen, wenn auch nur kurz. Alleine der Gedanke, einmal vor der Kamera von Herrn Rosshirt zusammengeschissen zu werden (sei es gespielt oder auch nicht) – das hat was für sich! So, dann noch viel Spaß bei der Arbeit und ich wünsche euch, dass euer Team auch weiterhin fleißig Folgen für Rossis Welt dreht (btw: Wer auch immer auf diese Idee kam, es sei ihm gedankt). Und nehmt den Christian Schlütter nicht allzu sehr in die Mangel.

Grüße aus dem Meefrängisch'n: Dr.Radler

Die Idee mit der Komparsenrolle ist eigentlich prima und würde mir auch durchaus gefallen. Ich sehe jedoch zwei grundsätzliche Probleme dabei! Ich mache die Videos ja nicht alleine. Da wäre zum einen unsere grandiose und unerschrockene Kamerafrau, die das ganze Chaos, welches wir anrichten, filmt und dann per Schnitttechnik in eine nachvollziehbare Reihenfolge bringt. Doch auch Kollege Dominik ist von elementarer Wichtigkeit, da er für die Regie verantwortlich ist. Im konkreten Fall bedeutet dies: Wenn ihr überhaupt kapiert, worum es geht, ist es ihm zu verdanken. Diese beiden Personen sind also unabdingbar für jede Folge. Ohne sie geht nix – gar nix! Und beide müssen natürlich für den Dreh Zeit haben. Erfahrungsgemäß ist das oft und gerne an einem Freitagnachmittag der Fall. Das betreffende Opf… äh … der Preisträger müsste also hier antreten – und das auch noch zu einer Zeit, die mit unseren Abläufen kompatibel wäre. Das zweite Problem ist das Budget, welches ich für jede Folge zur Verfügung habe. Mit 2,33 Euro kann man keine großen Sprünge machen, geschweige denn Fahrtkosten übernehmen. Wer also leidensfähig genug ist und sich das wirklich antun will, kann sich gerne bei mir melden. Ich hätte jedenfalls nichts dagegen, mal mit einem von euch hinter der Kamera zu stehen. Wer auf die Idee mit Rossis Welt kam, habe ich verdrängt. Ich war es jedenfalls nicht!

Eat and read

Heute: **Rossis Wunderwaffe**

Wir brauchen:

- Eine kleine Tasse Ketchup
- Eine halbe kleine Tasse Orangensaft
- Eine kleine Zwiebel
- Zwei Chilischoten
- Eine Knoblauchzehe
- Olivenöl
- Honig
- Etwas frischen Ingwer

Eine gute Sauce ist eine echte Wunderwaffe und kann vielfältig eingesetzt werden. Diese Sauce ist schnell gemacht und leistet gute Dienste als Dip für gegrilltes Fleisch (besonders Rippchen), peppt ein fades Brathuhn gewaltig auf und macht aus lausigen, tiefgekühlten Shrimps eine Delikatesse.

Ketchup, Orangensaft und 3–4 Esslöffel Olivenöl in ein Gefäß schütten. Die Zwiebel, den Knoblauch, den Ingwer und die Chilis (mit den Kernen natürlich, du Weichei!) sehr, sehr klein hacken und dazugeben. Da die Schärfe der Chilis unterschiedlich ausfällt, empfiehlt es sich, immer Siracha (Chilisauce – gibt es in jedem Asia-Food-Laden) vorrätig zu haben, um nachschärfen zu können. Eher etwas schärfer machen, als man meint, da das Süße in der Sauce viel abmildert. Dann nur noch 2–3 Esslöffel Honig und einen Teelöffel Salz dazu – fast fertig. Kräftig und lange mit einer Gabel verrühren, bis alles eine homogene Brühe geworden ist, in der sich alle Zutaten gleichmäßig verteilt haben. Abgedeckt und im Kühlschrank kann man die Sauce mindestens eine Woche aufheben. Vor Gebrauch nochmals kräftig umrühren. Wird kalt (!) als Dip serviert und heiß geliebt!



Held der Arbeit

„Beim Helden der Arbeit stockte mir der Atem!“

Servus, Rossi!

Dir gegenüber erwähnte ich bereits einmal, dass ich von PCs keine Ahnung habe. Also lese ich nur deine Rumpelkammer und schaue mir die schönen, bunten Bilder an. Aber, oh Schreck: Beim Helden der Arbeit stockte mir der Atem. Aber ich habe eine Ahnung, was Helden sind. Die retten doch normalerweise Menschen- oder Tierleben oder irgendetwas. Also zeigte ich das Foto meinem Mann und bat ihn, sich den Text durchzulesen. Er fragte mich: „Ja und?“ Ich bat ihn, sich das Foto anzuschauen. Er wiederholte seine Frage. Ich deutete also direkt auf des Helden behandschuhte, bestrapste und mit einem Tangaslip versehene Helferin. Und? Nichts! Er grinste. Rossi, die Helden sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Produziert ihr eventuell neben der PC Games noch andere Magazine? Wenn ja, dann ist Christian Schlütter trotzdem kein Held der Arbeit, sondern macht nur seinen Job. Ihr müsst einfach etwas mehr differenzieren und nicht so schnell versuchen, Helden zu schaffen.

Hochachtungsvoll, Bianca

Beim … äh … Stein des Anstoßes handelte es sich um keine reale Person, sondern um eine lebensgroße Statue. Sie stellt eine gewisse Lula dar und ich möchte weder auf sie noch auf das Spiel, dem sie entsprang, näher eingehen. Wir heben sie eigentlich nur aus nostalgischen Gründen auf, weil sie eine Art Zeitzeuge ist und nicht etwa weil wir dergleichen gut finden! Wir würden uns hüten, eine Darstellung der Frau, die eventuell als sexistisch gedeutet werden könnte, zu befürworten. Dazu haben wir selbstverständlich viel zu viel Respekt vor Frauen. Lebende Personen laufen hier in der Redaktion übrigens niemals in so einem Outfit herum, was wir natürlich alle sehr begrüßen. Ein „Held der Arbeit“ ist, nebenbei bemerkt, nicht gleichzusetzen mit einem gewöhnlichen Helden, sondern gewissermaßen eine Untergruppe davon, welche sich durch ihren Einsatz, der über normale Pflichterfüllung hinausgeht, auszeichnet. Vielleicht kommst du uns ja mal besuchen (siehe Leserbrief „Komparse“) und wirfst einen Blick hinter die Kulissen. Dann wirst auch du feststellen, dass jeder meiner Kollegen, der nicht unter Schreikrämpfen und/oder nervösen Zuckungen leidet, ein echter Held der Arbeit ist!

Früher

„Auch Computerspiele haben früher deutlich mehr Spaß gemacht.“

Hi Rainer,

du bist ja nun schon einige Zeit dabei, was Computerspiele angeht. Ich will das böse Wort „Urgestein“ nicht anwenden, aber wenn du es im besten Sinne verstehst, wäre das schön.

Geht es dir nicht auch so wie mir, dass du dir immer öfter denkst, dass früher alles besser war? Auch Computerspiele haben früher deutlich mehr Spaß gemacht. Geht es dir auch so, dass man die Sachen von früher doch irgendwie lieber spielt? Oder liegt es an der Qualität der Spiele? Der Machart? Sind Spiele heute so gesichts- und lieblos wie die Massenproduktionen an Hollywood-Blockbustern: schön, teuer, kurz und intensiv?

Grüße vom Dennis

Ich will dir ja nicht zu nahe treten, aber hau mir ab mit dem „Früher war alles besser“! Was genau soll denn das gewesen sein, was besser war? Das Internet gab's früher gar nicht und der Game Boy war ein grauer Klops mit einfarbigem Display. Vermisst jemand ernsthaft monochrome Displays? Vermisst jemand ernsthaft, dass man bei jedem Spiel seine autoexec.bat und seine config.sys böse ummodeln musste, um genug Speicher zu haben? War an dem schrecklichen Piepsen, das aus internen Lautsprechern klang, etwas, das man wiederhaben möchte? Ja, auch ich bin viele, viele Nächte am PC gesessen und habe **Elite** gespielt. Aber seien wir ehrlich: Die paar dünnen Linien, die da über den Screen krochen, waren wirklich keine Offenbarung. So etwas kann heute jedes Handy besser! Gewiss, die Idee war genial, aber das, was dieses Spiel so einzigartig machte, fand nicht auf dem Bildschirm statt, sondern in der Fantasie des Spielers. Wenn ich mir heutige Spiele ansehe, vermisse ich nichts von damals. Die Auswahl ist riesig und für jeden noch so abgefahrenen Geschmack ist etwas dabei – von den technischen Möglichkeiten wagten wir früher nicht einmal zu träumen. Nur weil es früher das erste Mal war, solch ein Spiel zu erleben, war es ja noch lange nicht besser. An jedes „erste Mal“ erinnert man sich. Aber richtig gut wurde es doch immer erst, wenn Bewährtes im Laufe der Zeit verbessert wurde. Natürlich sind moderne Spiele Massenproduktionen. Und? Sei ehrlich – wir saßen früher doch nicht monatelang an einem Spiel, weil es gar so genial war, sondern weil es nicht annähernd so viel Auswahl gab. Wir sind inzwischen schlicht und einfach nur verwöhnt!

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat: Ich bin ganz erstaunt, dass so viele Leser das Auge in der letzten Ausgabe richtig zugeordnet haben. Per Los geht der Preis an Bernd Johann.

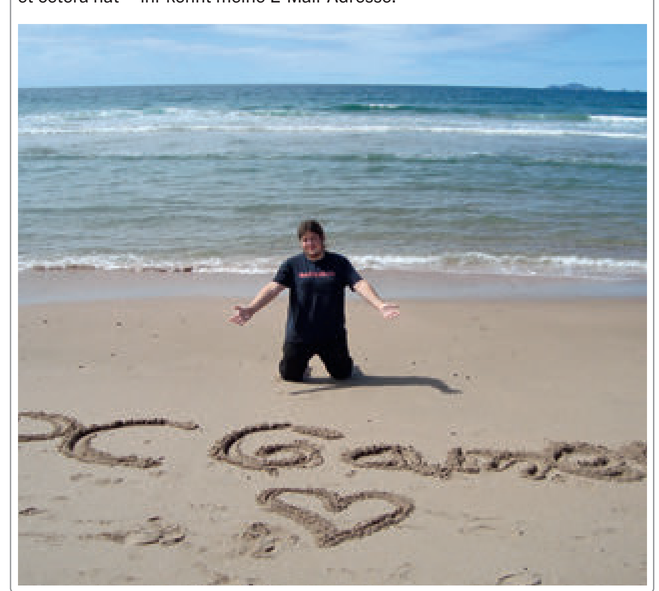


Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Von Kevin Kratofiel erreichten uns besonders herzliche Urlaubsgrüße.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Entwicklungsfähig

„Ich hoffe, Sie können mir auf diese Frage eine Antwort geben."

Liebe PC-Games-Redaktion, lieber Herr Rosshirt!

Seit längerer Zeit schon frage ich mich nun, wie viel ein Spieleentwickler so verdient. Nehmen wir an, Sie seien Mitglied von z. B. EA. Wie viel würden Sie wohl jeden Monat verdienen, wenn Spiele gut ankommen und in hoher Zahl verkauft werden. Ich hoffe, Sie können mir auf diese Frage eine Antwort geben.

Mit freundlichen Grüßen:
Michael Stange

Ach Bub, wie bringe ich es dir denn am schonendsten bei? Was verstehst du unter einem Spieleentwickler? Die Zeiten, in denen eine einzige Person ein Spiel entwickelt hat, sind so lange her, daran kann sich vielleicht noch dein Vater erinnern. Das ist vielleicht noch im Rahmen von Apps oder Freeware denkbar, mehr aber nicht. Um ein professionelles Spiel zu entwickeln, braucht man heute Game Designer, Programmierer, Grafiker, Leveldesigner, Musiker, Sounddesigner, Beta-Tester und – falls ich niemanden vergessen habe – noch Produzenten, die das Finanzielle regeln. Es ist nicht anzunehmen, dass all diese Gruppen das gleiche Einkommen haben. Hinzu kommt, dass wohl kaum jemand offen über sein Einkommen redet. Warum das so ist, wirst du später einmal ganz von alleine verstehen. Um dich wenigstens nicht ganz im Regen stehen zu lassen: Das **Game Developer Magazine** kam 2008 auf einen Mittelwert von 73.600 US-Dollar im Jahr. Aber solche Zahlen sind mit Vorsicht zu genießen! Doch da du mich persönlich angesprochen hast; ich stell mir lieber vor, ich wäre Abgeordneter des Bundestags. Da kann ich zwar nur 7.668 Euro im Monat abgreifen, aber dafür werden mir Erinnerungslücken verziehen, ich kann Personal für die Drecksarbeit einstellen und offensichtlich muss man dafür auch nicht sonderlich kreativ sein.

Pfui Spinne

„Ich hasse diese Viecher nämlich!"

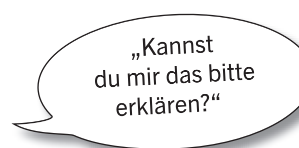
Hallo erst mal,

wollte dich mal fragen, warum es in jedem Rollenspiel Spinnen oder andere fiese Krabbeltiere geben muss. Ich hasse diese Viecher nämlich! Am liebsten wäre mir ein Rollenspiel ohne Spinnen und sonstiges. Kannst du mir da einen Tipp geben?

BABUDA

Fiese Krabbeltiere sind nun einmal gut für die Spannung. Was sollte denn deiner Meinung nach sonst in einem Rollenspiel fies herumkrabbeln, wenn nicht Krabbelvieh? Schleimiges Rutschen wäre denkbar, aber Schnecken sind nicht wirklich dem Spieltempo förderlich und sicher auch nicht von jedem gern gesehen. Ich würde das an deiner Stelle aber nicht so eng sehen. Es gibt 40.000 Arten von Spinnen. Statistisch gesehen wohnen in vier Metern Umkreis von dir zwölf Exemplare, unter deinem Bett noch einmal drei. Du wirst im Laufe deines Lebens zwei Spinnen im Schlaf komplett verschlucken (eine unzerkaut) und jede Tafel Schokolade enthält 0,2 Spinnenbeine. Ich rede hier natürlich vom richtigen Leben! Geht es dir jetzt besser? Ziemlich sicher nicht. Mir aber schon!

Installation



He,

wieso kann ich auf meiner Xbox Spiele gleich spielen und auf meinem PC muss ich sie erst installieren? Kannst du mir das bitte erklären?

Polli

Weil die Xbox ein standardisiertes Gerät ist und dein PC aus verschiedenen Komponenten besteht, von denen der Programmierer keine Ahnung hatte. Okay – da sind jetzt mindestens drei Wörter drin, die du nicht verstehen wirst. Also extra für dich: Früher hatte ich Angst vor dem Altwerden. Aber nach E-Mails wie der deinen freue ich mich auf die Rente.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(Y) Youtube

Youtube ist ein am 15. Februar 2005 gegründetes Internet-Videoportal mit Sitz in Kalifornien, auf dem die Benutzer kostenlos Video-Clips ansehen und hochladen können. Täglich werden etwa 65.000 neue Videos hochgeladen und im Oktober 2009 gab das Unternehmen bekannt, über eine Milliarde Videoabrufe pro Tag zu verzeichnen. Von Familienfeiern bis Atombombenexplosionen gibt es alles, wirklich alles zu sehen. Besonders unter Heranwachsenden erfreut sich Youtube großer Beliebtheit – und unter Betreibern von Reha-Kliniken: Immerhin erleiden 23 % aller Väter, die ihre Tochter zufällig hier finden, Herzanfälle.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Akkupressurbedienung

Zwei Sachen dürften die meisten von uns gemeinsam haben: Sie sind gestresst und haben zu viele Fernbedienungen. Dieses Gerät kann gleich bei beidem helfen!

Als gewöhnliche Universalfernbedienung schaltet es unsere Unterhaltungselektronik und dank der gewölbten Unterseite und der … äh … Nippel werden dabei Akkupressurpunkte stimuliert, die uns entspannen, die Verdauung fördern etc. Selbst auf das Nervensystem soll der Knubbel eine heilsame Wirkung haben. Die Weisheit des alten Korea kann hier nicht angezweifelt werden, die Geschäftstüchtigkeit des neuen noch weniger. Von der Optik her erinnert das Ding an eine Kreuzung aus einer Christbaumkugel und etwas, das man im Sexshop erwarten würde. Aber wenigstens ist es nicht mit Funktionen überladen.

http://www.funshop.co.kr/vs/detail.aspx?categoryno=302&itemno=7256





SIE KOMMEN 4x DIE WOCHE.
SEX AND THE CITY
JETZT AUF COMEDY CENTRAL
MONTAG – DONNERSTAG 20:15
COMEDY CENTRAL
TV. UND LUSTIG.



Vor 10 Jahren

Februar 2000

THEMA
Im Sinkflug

Schon Anfang 2000 zeichnete sich ein negativer Trend bei Simulationen ab. Während Flugzeug-, Schiffs- oder Panzersimulationen lange die Lieblinge vieler PC-Spieler gewesen waren, schien deren Stern blasser zu werden. Die breite Masse der Spieler war wohl nicht mehr bereit, sich durch dicke Handbücher für die Steuerung eines virtuellen Jagdbombers oder Kampfpanzers zu arbeiten. Zudem brachten nicht viele Hobbypiloten die Ausdauer mit, allein das Startmanöver einer F-16 oder eines Apache-Hubschraubers stundenlang zu üben.
Mit den sinkenden Verkaufszahlen wurde es zunehmend schwerer für Entwickler, einen Publisher zu finden, der neue Simulationen auf den Markt brachte. *(abo)*


ABWÄRTS | Simulationen fielen in der Gunst der Käufer immer weiter ab.

TEST DES MONATS
Ultima 9: Ascension

Das Finale seiner Heldensaga setzt Richard Garriot ein Denkmal als Designer und Märchenerzähler. Gewaltig, triumphal, doch wegen extremer Bugs bei Weitem nicht makellos. Auf der einen Seite hat sich aus **Ultima** ein Schlaraffenland für Rollenspieler entwickelt – andererseits erhalten darin ausschließlich stolze Besitzer von Eliterechnern Asyl.

Die Story: Wieder muss der Avatar Britannia retten. Acht massive Steinsäulen sind im Land zwischen Traum und Wahrheit aus dem Boden gebrochen, jede mit Auswirkungen auf eine bestimmte Tugend. Wo früher Mitgefühl zwischen den Menschen war, herrscht heute eifersüchtiger Egoismus. Wo Ehre war, greift Rückgratlosigkeit um sich. Die Achillesferse des Staates ist getroffen: seine Harmonie. Die Bürger schicken sich an, ihre eigenen Leben zu demontieren. Und hinter all dem steckt der Guardian, der Erzschurke aus **Ultima**. Um die Dinge ins Lot zu bringen, müssen acht Altäre restauriert werden.

Als Paladin, Ranger, Krieger, Barde, Hirte, Magier oder Druide treten Sie an. Die Klassen bestimmen den Schwierigkeitsgrad im Folgenden nachhaltig. Die Balance zwischen den Heldenklassen war allerdings unausgewogen. Während beispielsweise der Paladin in sämtlichen Disziplinen überlegen aus jedem Kampf davonzog, ging der Barde fast schon durch einen Windhauch in die Knie. Leider litt nicht nur das Balancing unter Fehlern. Abschnittsweise zeigte die Darstellung Texturfehler. Selbst ein erster Patch konnte nicht die erhoffte Abhilfe schaffen.

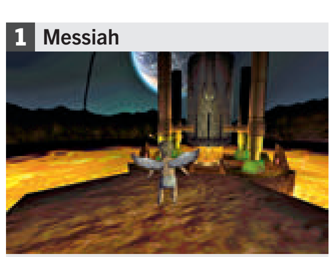
Grafisch krempelte **Ultima 9** das Genre vollständig um. Hochauflösende Oberflächenmalereien verkleideten Haus- und Felswände, je nach Sonnen- beziehungsweise Fackelstand wurden Schatten vom Licht gefressen oder machten sich fließend breit, Regenschauer überzogen die Gegend und Zaubersprüche ließen Blitzkugeln durch Höhlen zucken. Doch selbst auf rechenstarken Computern mussten Details wie die theoretisch enorme Sichtweite oder die große Farbpalette heruntergeregelt werden, um dem Ruckeln Einhalt zu gebieten. Trotzdem: **Ultima 9** legte damals den Grundstein, auf dem zukünftige Konkurrenzspiele aufbauen konnten. Doch für eine der wohl prägendsten Rollenspielserien war **Ascension** wegen Bugs ein denkbar unwürdiger Abschied. *(abo)*


SPASSBREMSE | Texturfehler plagten Besitzer der ersten Fassung von **Ultima 9**. In der Version 1.18 war das Spiel hingegen sauber spielbar.


SPASSBRINGER | Spielerisch ließ **Ultima 9** – Bugs ausgenommen – keine Wünsche offen. Die Story und die lebendige Spielwelt überzeugten.

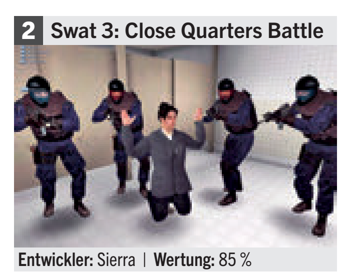
DIE TOP-5-TESTS
Die besten Spiele der damaligen Ausgabe

1 Messiah


Entwickler: Shiny | **Wertung:** 87 %

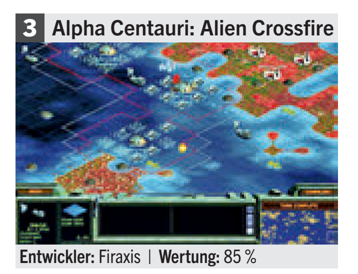
Dieser Engel auf Erden ist alles andere als ein Heiliger. Als Putte rettet man den irdischen Sündenpfuhl mit rabiaten Mitteln vor der Verdammnis. Humor und originelles Spielprinzip machen aus **Messiah** ein Top-Spiel.

2 Swat 3: Close Quarters Battle


Entwickler: Sierra | **Wertung:** 85 %

In der dritten Ausgabe von Sierras Taktik-Shooter greifen Sie in das Katz-und-Maus-Spiel zwischen amerikanischer Polizei und allerlei Gangstern und Terroristen ein. Sechzehn knifflige Missionen sorgen für langen Spielspaß.

3 Alpha Centauri: Alien Crossfire


Entwickler: Firaxis | **Wertung:** 85 %

Das Add-on zu **Alpha Centauri** macht das Original abwechslungsreicher. Zwei verfeindete Alien-Rassen tragen ihren Zwist auf dem Planeten des Spielers aus. Grafisch schwach, überzeugt die Erweiterung mit taktischer Tiefe.

4 Planescape Torment

Entwickler: Black Isle | **Wertung:** 84 %

Eine epische Story mit mystischen Elementen und Wendungen sowie die Technik aus **Baldur's Gate** machen das Rollenspiel mit AD&D-Regelwerk zu einem Vergnügen der Extraklasse.

5 Pro Pinball: Fantastic Journey

Entwickler: Cunning Developments | **Wertung:** 82 %

Die geradlinige Flipper-Simulation aus der **Pro Pinball**-Serie bezieht ihren Reiz aus einem überarbeiteten Punktesystem und dem neuen, teils abgedrehten Design der Flippertische.

JAHRESRÜCKBLICK 1999

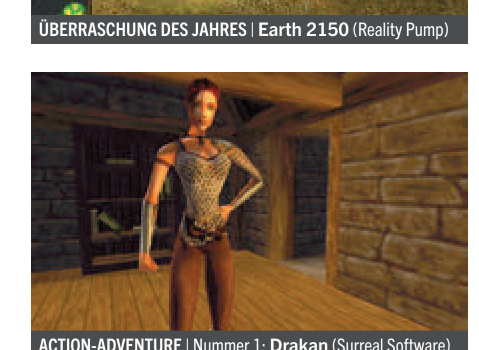
Hits, Flops und Überraschungen

Jahresrückblicke gehören am Ende eines alten oder zu Beginn eines neuen Jahres einfach dazu. Das gilt heute wie damals. Anfang 2000 blickten wir auf die PC-Spiele des Jahres 1999 zurück und zogen Bilanz.

Bei der Frage nach den besten Titeln des Jahres gaben uns die Leser seinerzeit eindeutige, teils überraschende Antworten. So kürten unsere Leser – zu Recht – den ersten Teil von **Half-Life** zur unumstrittenen Nummer 1 unter den Action-Spielen und Ego-Shootern. Bei den Adventures vollzog sich eine Zeitenwende: Action-Adventures, speziell **Drakan** oder **Indiana Jones und der Turm von Babel**, liefen den klassischen Point-and-Klick-Adventures den Rang ab. Hier konnte sich lediglich das geniale **Discworld Noir** gegen die Action-Konkurrenz behaupten. Mit **Baldur's Gate** erarbeitete sich das damals noch junge Studio Bioware in der Rollenspieler-Gemeinde einen Ruf wie Donnerhall.

Eine ähnlich gute Reputation ruinierte sich Westwood mit der Veröffentlichung von **Command & Conquer: Tiberian Sun**. Fast jeder Teilnehmer unserer Leserumfrage bezeichnete den Strategie-Titel als Enttäuschung des Jahres. An der lausigen KI der Sammler hat das aber bis heute, zehn Jahre später, nichts geändert. Zwei andere Strategie-Titel – **Homeworld** (größte Innovation des Jahres) und **Earth 2150** (Überraschung des Jahres) – zeigten, dass Mut zu Veränderungen von den Spielern durchaus honoriert wird. Unseren aktuellen Jahresüberblick finden Sie auf Seite 16. *(abo)* ❑

ÜBERRASCHUNG DES JAHRES | **Earth 2150** (Reality Pump)



ACTION-ADVENTURE | Nummer 1: **Drakan** (Surreal Software)



ROLLENSPIEL | Nummer 1: **Baldur's Gate** (Bioware)



INNOVATION | **Homeworld** (Relic Entertainment)



ACTION | Nummer 1: **Half-Life** (Valve)

ECHTZEITSTRATEGIE IN 3D

Warcraft 3 katapultiert Strategie-Spiele in neues Zeitalter

Teil 1 und Teil 2 der Strategie-Serie **Warcraft** verkauften sich millionenfach – nicht zuletzt wegen der packenden Missionen. Bei der visuellen Präsentation hielt sich Entwickler Blizzard an die isometrische Sicht von oben. Der dritte Teil sollte nun in 3D-Grafik erstrahlen. Damit unterschied sich **Warcraft 3** in relevanten Punkten wie Levelgröße, Einheiten-Management und Kampftaktiken von den Vorgängern. Im folgenden Kasten haben wir die offensichtlichsten Unterschiede zwischen **Warcraft 2** (oben) und **Warcraft 3** (unten) hervorgehoben.

EINHEITEN



Statt Hunderter gesichtsloser Einheiten streiten in **Warcraft 3** Helden zusammen mit einer ausgesuchten Schar tapferer Krieger, deren Fähigkeiten sich im Spielverlauf verbessern können.

GELÄNDE



Die bunten 2D-Welten sind prächtigen Landschaften in 3D gewichen, die viele Details aufweisen. Ähnlich wie in reinen Rollenspielen haben die Karten jetzt größere Ausmaße.

KONTRAHENTEN



Während in den ersten beiden Titeln der Serie Menschen gegen Orks antraten, sind es jetzt die Feuerdämonen, die den Bewohnern der Spielwelt das Leben zur Hölle machen.

Tom Clancy's Splinter Cell

Von: Thorsten Küchler/Stefan Weiß

Paradox: Diese Serie fristet ein Schattendasein – und zwar mit voller Absicht!

Im Dunkeln ist gut munkeln – und auch gut Gegner würgen! Das wissen PC-Spieler seit dem 28. Februar 2003. Denn an diesem Tag erschien **Tom Clancy's Splinter Cell**. Das Action-Adventure aus dem Hause Ubisoft zog drei weitere Episoden nach sich (siehe Kasten unten), Teil 5 mit dem Untertitel **Conviction** befindet sich aktuell in der Entwicklung.

Der Name des Spiels ist eigentlich irreführend, denn der Zusatz **Tom Clancy's** ist ein reiner Marketing-Schachzug! In Wahrheit hat der weltberühmte Romanautor herzlich wenig mit dem Spiel zu tun: Sowohl die Bücher zur Serie als auch die Figur Sam Fisher wurden von Mister Clancy lediglich abgesegnet – der kreative Teil geht indes auf das Konto von Ubisoft Montreal. Diese Tatsache macht **Splinter Cell** zu einem so besonderen Spiel: Es teilt sich zwar seinen militaristischen Kosmos mit Titeln wie **Rainbow Six** und **Ghost Recon**, nicht aber deren Hurra-Patriotismus. Sam Fisher ist kein Teil einer Spezialeinheit, er ist seine eigene. Sam Fisher ballert nicht aus vollen Rohren, er klettert lieber an selbigen. Und sein bester Freund ist kein Soldat, sondern der Schatten. Wie bereits die Helden aus den **Thief**- und **Metal Gear Solid**-Serien fühlt sich Sam Fisher dann am wohlsten, wenn er für seine Gegner unsichtbar ist – direkte Konfrontationen führen indes zum sicheren Bildschirmtod.

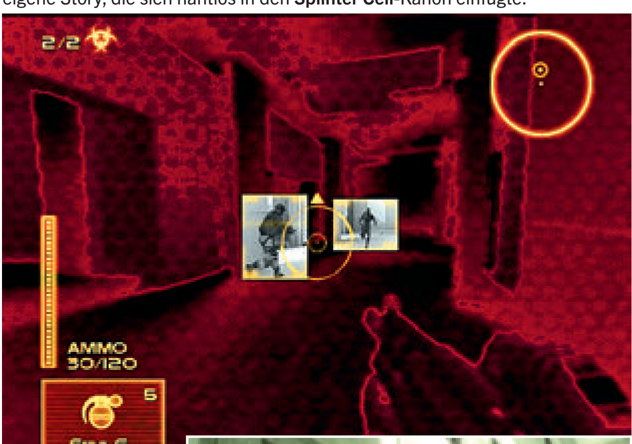
Aus diesem Wissen um die Verletzbarkeit der eigenen Spielfigur zieht **Splinter Cell** einen Großteil seiner Faszination: Man muss ständig auf der Hut sein, ist auf sich alleine gestellt, kann sich niemals sicher fühlen. Dieses Gefühl der ständigen Bedrohung zieht sich durch alle neun Missionen des Serienerstlings: Egal ob in einer chinesischen Botschaft, dem C.I.A.-Hauptquartier oder einer Polizeistation – jeder Fehler kann das Ende bedeuten. Und das, obwohl Sams Gegenspieler allesamt keine Intelligenzbestien sind. Wächter laufen stur auf

SPIEL'S NICHT ALLEINE, SAM!

Aus dem Einzelgänger Sam Fisher wurde im Verlauf der Reihe ein echter Teamplayer – denn ab dem zweiten Teil gab es auch Mehrspielermodi!

War das Seriendebüt noch reines Solisten-Vergnügen, überraschte **Pandora Tomorrow** mit einer ebenso unterhaltsamen wie innovativen Multiplayer-Komponente. Die originelle Ausgangssituation: Zwei Spione werden von zwei Söldnern gejagt. Dabei unterscheiden sich beide Parteien nicht nur in ihren Fähigkeiten, sondern auch in der Spielperspektive: Während die Söldner aus der Ego-Ansicht ballern, schleichen die Spione ganz wie Sam Fisher in einer Verfolgeransicht.

Ihren Höhepunkt erreichte die gemeinschaftliche Spionage aber erst in **Chaos Theory**. Denn die dritte Serienepisode bot zudem einen kooperativen Modus für zwei Spieler. Dieser war voll und ganz auf Teamwork ausgelegt. So mussten sich die beiden Agenten per Räuberleiter auf Vorsprünge helfen oder gar gleichzeitig Bomben entschärfen. Und das Beste daran: Die Koop-Missionen erzählten eine eigene Story, die sich nahtlos in den **Splinter Cell**-Kanon einfügte.



▲ **SHOOTER-ANLEIHE** | Im Modus Spion vs. Söldner in **Pandora Tomorrow** spielte man aufseiten der Söldner in einer klassischen Egoshooter-Ansicht.



▶ **ZUSAMMENSPIEL** | **Chaos Theory** bot einen fulminanten Koop-Modus. Zwei Spieler mussten sich in sieben speziell hierfür designten Levels unterstützen, um die jeweilige Mission erfolgreich abzuschließen.

DIE AKTE FISHER: EINE AGENTEN-KARRIERE IM ÜBERBLICK

Ubisofts Schleichabenteuer gehören in jede Spielesammlung. Wie sich die Serie entwickelt hat, verrät unsere Übersicht zu den bislang erschienenen PC-Teilen.

SPLINTER CELL



Im November 2002 betrat der von Ubisoft Montreal entwickelte Superheld die Xbox-Bühne, PC-Agenten mussten sich aber noch bis Februar 2003 gedulden. In neun spannend inszenierten Aufträgen durfte sich der Spieler im Umgang mit Licht und Schatten üben, waghalsige Klettermanöver ausführen und dabei jede Menge Gadgets einsetzen. Die Kombination aus furioser Action und packenden Schleicheinsätzen war perfekt inszeniert und sorgte für Traumwertungen in den internationalen Spiele-Magazinen. **Wertung in PC Games 03/03: 90 %**

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



Teil 2 der Reihe entstand nicht bei den Serienerfindern in Montreal, sondern wurde von Ubisofts Schanghai-Dependance entwickelt. Diesen Umstand merkt man dem Spiel im Nachhinein leider deutlich an: Das Solo-Abenteuer kommt nicht an die Genialität des Vorgängers heran, spielerische Neuerungen waren Mangelware. Einen Meilenstein für die Serie stellt **Pandora Tomorrow** aber dennoch dar: Schließlich enthielt das Spiel erstmals einen Mehrspielermodus (siehe Kasten links oben). **Wertung in PC Games 05/04: 90 %**



Bild: ATN Corp

MARKENZEICHEN: DER GRÜNE PUNKT MAL DREI!

Wenn es ein Merkmal gibt, anhand dessen man Sam Fisher sofort identifiziert, ist es sein cooles Sichtgerät samt den drei „Leuchtpunkten“.

Jeder Spieleheld braucht eine ikonische Besonderheit, eine, die ihn einmalig macht, ihn von den unzähligen anderen Digital-Recken abhebt. So auch Sam Fisher: Wer an den bärbeißigen Spion denkt, der kommen sofort die drei grünen Punkte des serientypischen Nachtsichtgeräts in den Sinn. Ironie des Schicksals: Ginge es nach Tom Clancy, dann hätte Ubisofts Heimlichtuer gleich zwei Brillen auf dem Schädel! Clancy vertrat nämlich die Meinung, dass es technisch nicht möglich sei, Thermal- und Nachtoptik in einem einzigen Gerät zu vereinen. Doch Ubisofts Entwickler konnten den schreibenden Militärexperten letztlich doch überzeugen – und entpuppten sich im Nachhinein sogar als Propheten! Denn inzwischen gibt es den Doppel-Sichtverstärker tatsächlich (siehe Bild oben rechts) – allerdings für happige 12.000 Euro! Zwei Fragen bleiben aber bis heute unbeantwortet: Warum baut man ein Agenten-Gimmick, das so unauffällig ist wie ein Weihnachtsbaum? Und warum wundern sich Sams Gegner nicht über die drei Glühwürmchen in der dunklen Ecke?

ihren vorgegebenen Wegen und beruhigen sich nach einem Alarm innerhalb von wenigen Sekunden wieder. Das mag zwar unrealistisch sein, mindert die Faszination am Spiel aber nicht. Ganz im Gegenteil: Aufgrund dieser ebenso sturen wie durchschaubaren Mechanik der künstlichen Intelligenz ist es Sam Fisher erst möglich, sein Katz-und-Maus-Spiel zu starten. Bösewicht 1 in eine dunkle Ecke locken und in den Schlaf würgen, hinter dem Rücken von Bösewicht 2 vorbei in den nächsten Gang huschen, dort Bösewicht 3 von hinten ausknocken – eine solche Sequenz ist in **Splinter Cell** keine zufällige Abfolge, sondern perfekt geplanter und enorm befriedigender Alltag.

In diesem Zusammenhang sei kurz das Xbox-Original erwähnt: Denn diese ursprüngliche Version des Spiels speicherte nur an vorgegebenen Punkten ab, PC-Besitzer durften hingegen jederzeit ihren Spielstand sichern. Einige beinharte Serienfans (darunter der Autor dieser Zeilen) betrachten die Einführung der Quick-Save-Option als Fehler. Denn sie nahm dem Spiel einen Teil seiner atemlosen Spannung, indem sie die Konsequenzen eines Fehlers auf eine kurze Ladezeit reduzierte. Es mag puristisch klingen, aber **Splinter Cell** funktioniert immer dann am besten, wenn die Balance zwischen Allmachtsgefühl und purer Versagensangst gegeben ist. Eines der größten Verdienste von Ubisoft Montreal ist in dieser Hinsicht die Erschaffung eines glaubwürdigen Helden. Sam Fisher ist keine gewissenlose Kampfmaschine, sondern ein Spielball seiner Vorgesetzten. Er hat ein Gewissen, aber er versucht es zu unterdrücken. Dieser innere Konflikt spiegelt sich im Verlauf der Serie wider: Fisher wird von Teil zu Teil verbitterter und letztlich zum gebrochenen Spionage-Senior.

Was ihm jedoch bleibt, ist sein Hang zu technischen Spielereien. Bereits im ersten **Splinter Cell** verfügt Ubisofts Heimlichtuer über die wohl berühmteste Sehhilfe der Spielegeschichte: eine Hightech-Brille, die ihn im Dunkeln sehen lässt (siehe Kasten oben). Außerdem schleppt der Fishers Sam ein Sturmgewehr mit sich herum. Die Allround-Waffe verschießt nicht nur normale Munition, sondern auch diverse Betäubungsutensilien wie Gasgranaten und Elektroschockerpfeile.

Nichtsdestotrotz ist Sam Fisher der Handwerker unter den Action-Helden: Klettern, kriechen, würgen – das sind die Dinge, die ihn zu einer ganz besonderen Spielfigur machen. Eine Spielfigur, die trotz einiger schwächerer Serienteile nichts von ihrer Faszination eingebüßt hat. Eine Spielfigur, die auch ohne den plakativen Tom-Clancy-Stempel berühmt geworden wäre. Nun liegt es an Ubisoft, seinen besten Agenten in Zeiten von Ballereien der Marke **Modern Warfare 2** wieder salonfähig zu machen. Ob das gelingen kann? Die Antwort muss **Splinter Cell: Conviction** am 25. Februar 2010 liefern! ❑



TESTURTEIL
SPLINTER CELL
90

ENTWICKLER	ANBIETER
Ubi Soft Montreal	Ubi Soft
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	27.02.2003
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 2 Stufen

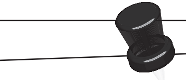
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 800 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Geniale, stimmige Grafik
+ Hervorragende Soundkulisse
+ Packende Storypräsentation
+ Realistisches Szenario
– Teils unübersichtliche Perspektive

GRAFIK	93%
SOUND	91%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	92%
SPIELDESIGN	88%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HITMAN 2** oder **DARK PROJECT 2** mochten.



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Unter eingefleischten Fans gilt **Chaos Theory** bis heute als der Höhepunkt von Sam Fishers PC-Karriere. Das liegt vor allem daran, dass der weltberühmte Software-Spion in seinem dritten Auftritt mehr Freiheit denn je genoss. Dank des brandneuen Kampfmessers waren endlich auch Nahkämpfe locker zu bewältigen. Ein Umstand, der Sam zum virtuellen Raubtier werden ließ: Es ging nicht mehr darum, ob ein Bösewicht dran glauben musste, sondern wie! Zudem bot das Spiel einen enorm spaßigen Mehrspielermodus. **Wertung in PC Games 05/05: 86 %**

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

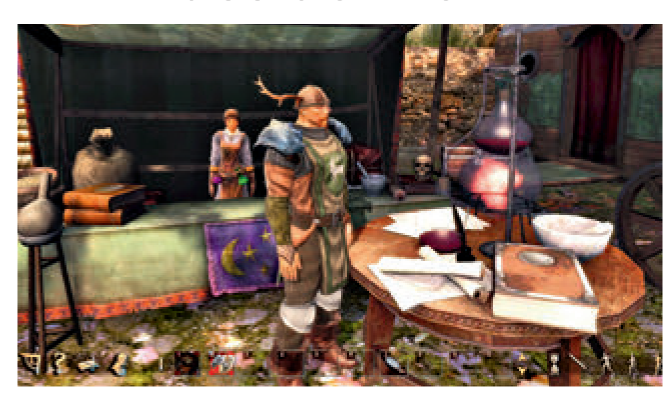


Der Titel ist Programm: Sam Fisher verdingt sich als Doppelagent und infiltriert eine Terrorzelle. Diese Ausgangslage erinnert frappierend an die TV-Serie **24** und hätte das Potenzial zu einem echten Spieleklassiker gehabt. Dummerweise verfingen sich die Entwickler in einem Netz aus kruden Moralentscheidungen und spielerischen Unzulänglichkeiten. Zudem fehlen in der PC-Version im Gegensatz zu den Konsolen-Pendants einige für die Story wichtige Einsätze und Zwischensequenzen. **Wertung in PC Games 01/07: 81 %**

Im nächsten Heft

❑ Test

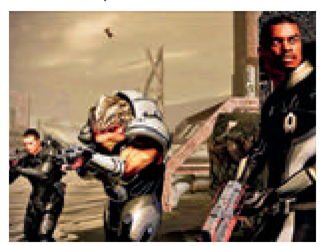
Drakensang: Am Fluss der Zeit



Gerade haben wir noch Leser durch die Sneak Peek-Version (in dieser Ausgabe) gescheucht, da kündigen die Entwickler schon die Testfassung an. Aventurien, wir kommen!

❑ Test

Mass Effect 2 | Shepard, übernehmen Sie! Biowares Zukunfts-Thriller-Rollenspiel steht vor der Tür.



❑ Vorschau

Brink | Wir haben den neuen Shooter der **Enemy Territory: Quake Wars**-Macher angespielt.



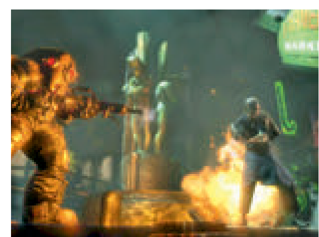
❑ Vorschau

Medal of Honor | Der Zweite Weltkrieg war gestern, jetzt ist moderne Kriegsführung angesagt.



❑ Test

Bioshock 2 | Drücken Sie mit uns die Daumen, dass die Testfassung rechtzeitig kommt.



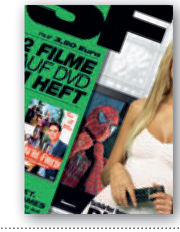
PC Games 02/10 erscheint am 27. Januar!

Vorab-Infos ab 23. Januar auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Große Vergleichstests: Notebooks, Grafikkarten- und CPU-Kühler, Kopfhörer, Headsets, Lenkräder. Marktübersicht: Mauspads.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Titelthema: Die besten Apps für ihr iPhone. Außerdem: Multitouch am PC, Smartphones, Mini-Hi-Fi-Anlagen, Pocket-Cams, Slingbox Pro.



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler (tk), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (wf)
Chef vom Dienst Stefan Weiß (sw)
Redaktion (Print) Alexander Bohnsack (abs), Marc Brehme (mb), Alexander Frank (af), Robert Horn (rh), Jürgen Krauß (jk), Toni Opl (to), Markus Rehman (mre), Manfred Reichl (mr), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Christoph Schuster (cps), Sebastian Weber (web)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits (ab),
Trainees Christine Donath, Viktor Eippert, Markus Grundmann, Matthias Mohr, Tom Sauer, Christoph Schön, Martin Schücker
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Kristina Haake
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Textchefs Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer
Layout Marco Leibetseder (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide, Sebastian Bienert
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Marco Leibetseder
Audio + Video Production Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing, Thomas Wilke
Freie Mitarbeiter Frank Moers
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Anzeigenberatung Online InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel. +49 (6151) / 5002-100
Fax +49 (6151) / 5002-101
Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.computec.de
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 63,00 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 71,00 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 75,00 EUR

Abo-Service:
Deutschland
Post: Computec Kundenservice, Postfach 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805/7005801*, Fax: 01805/8618002*
Support: Montag 07.00-20.00 Uhr, Dienstag-Freitag 07.30-20.00 Uhr, Samstag 09.00-14.00 Uhr
* (14 Cent/Min. aus dem Dt. Festnetz)

Österreich
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E- Mail: computec@abo-service.at, Tel.: 0820 00 12 80, Fax: 0820 00 10 86
Support: Montag-Freitag 07.30-20.00 Uhr

Schweiz und Rest der Welt
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch, Tel.: +41 41 329 22 48, Fax: +41 41 329 22 04
Support: Montag-Freitag 07.30-20.00 Uhr

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA. PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.



Flatout 2

Seite 1:

Vollversionen
Flatout 2

Mods & Maps
Battlefield 2
- Battlefield Pirates 2
Crysis Wars
- Cold
Half-Life 2
- Gutter Runners
Need for Speed: Shift
- Team Racing Pack
Risen
- LowPolyTexture-Mod
Torchlight
- Deutsch-Mod
- Torchkit
Unreal Tournament 3
- Archasis 2

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
WinRar

Seite 2:

Client
Level R

Videos
Anno 1404: Venedig
Call of Duty: Modern Warfare 2
- Eine Frage der Moral
- Einzelspieler-Modus
- Mehrspieler-Modus
Left 4 Dead 2
Meisterwerke:
Tom Clancy's Splinter Cell
Rossis Welt
Runaway: A Twist of Fate
Saboteur
Sneak Peek: Drakensang:
Am Fluss der Zeit
Splinter Cell: Conviction
Vollversion: Flatout 2

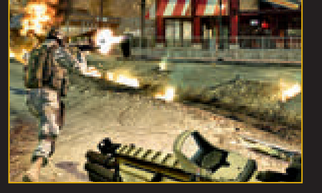
Trailer
Napoleon: Total War

Vollversion:
Flatout 2



Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 256 MB RAM
- 3,5 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

Top-Testvideo:
CoD: Modern Warfare 2



Testvideo:
Left 4 Dead 2

PC Games – Wissen, was gespielt wird

PC Games 01/10

Vollversion: Flatout 2

DVD
COMPUTEC MEDIA

PC Games – Wissen, was gespielt wird

MIT VOLLVERSION AUF DVD
FLATOUT 2
Need for Speed für Kerle: Rabiate Offroad-Raserei!
VIDEOS Splinter Cell: Conviction • Anno 1404: Venedig • Drakensang 2
MODS & MAPS Torchlight • Risen • Need for Speed: Shift • Half-Life 2

SPECIAL AUF 10 SEITEN!
MODERN WARFARE 2
Tipps für Profis: So schaffen Sie den Veteran-Modus!

ROLLENSPIEL-HOFFNUNG
TWO WORLDS 2
Die Kämpfe, die Magie, die Quests und die Technik: Der große Konkurrent von Risen im Detail-Check!

EXKLUSIV ENTHÜLLT
DEAD SPACE 2
Noch spannender, noch härter: So geht der famose Horror-Hit weiter!

EXKLUSIV ANGESPIELT
ANNO 1404: VENEDIG
Mehrspieler-Modi, Spionage-Tricks und ein verbessertes Militär-System: Das geniale Add-on zum Aufbau-Hit!



01/10 | € 5,50